TOCA 2: ECCO LE PRIME FOTO

SOLO 8.000

DICEMBRE

GamesMaster

SONY • SEGA • NINTENDO • PC • SALA GIOCHI



MEDIEVIL

ARRIVA UN EROE DALL'OLTRETOMBA

PROVATI!

- TIME TO KILL
- F1 WORLD GRAND PRIX
- POCKET FIGHTER
- GALLERIA
- BABY UNIVERSE
- AZURE DREAMS
- NINJA
- THE FIFTH ELEMENT
- 1080° SNOWBOARDING
- MEDIEVIL
- KLINGON HONOUR GUARD
- ASSAULT
- TENCHU

PEN PEN!

SEMPRE PIU' GIOCHI PER DREAMCAST

RIDGE RACER TYPE 4

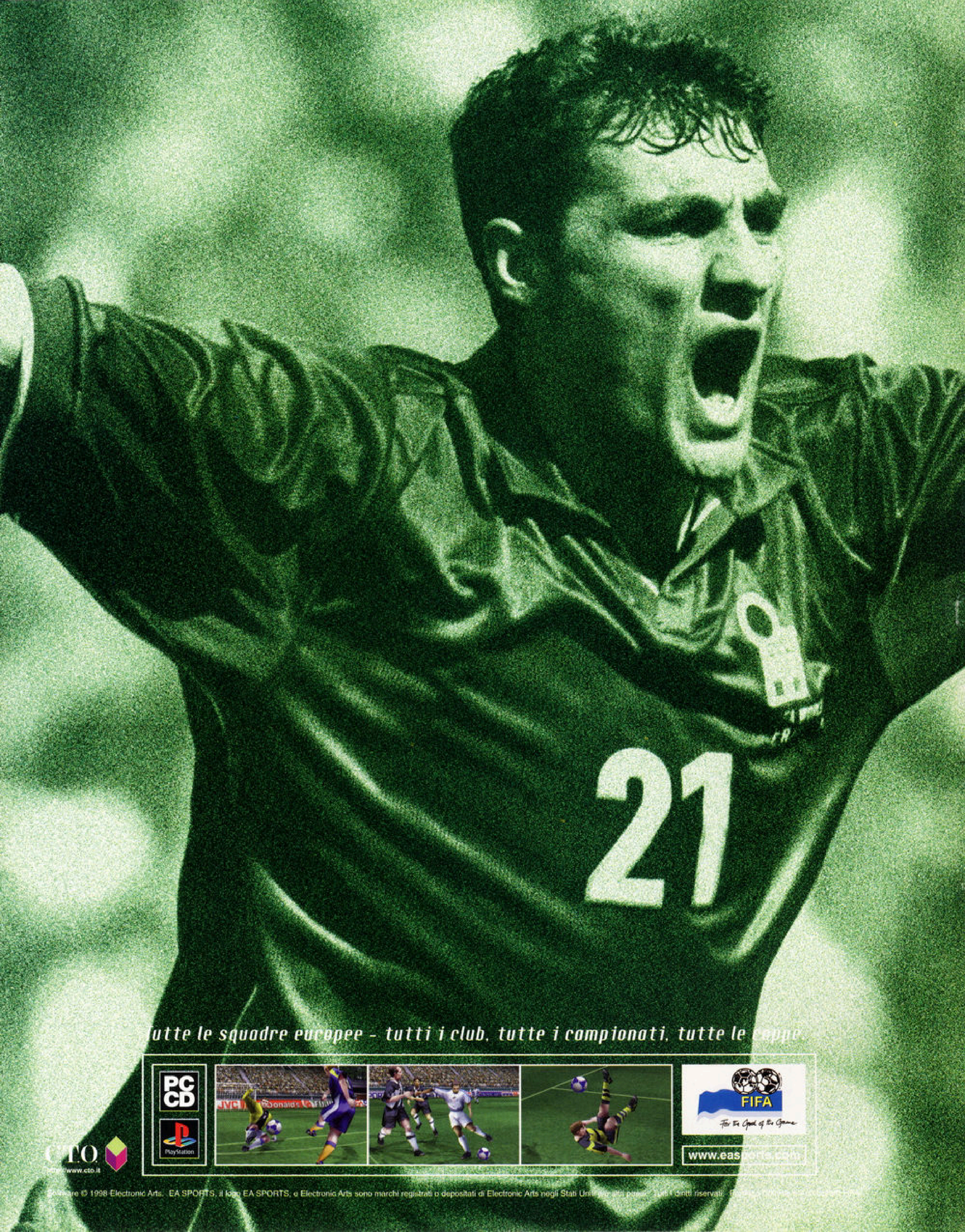
TORNA IL PIU' GRANDE GIOCO DI CORSE PER PLAYSTATION

ANTEPRIME

METAL GEAR SOLID • SONIC ADVENTURE
EXTREME G2 XG2 • ACTUA SOCCER 3

80012
9 771126 262009

Anno II Numero 12 Dicembre 1998 L. 8.000 SPEDIZIONE IN A.P.-45% - ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 - FILIALE DI MILANO

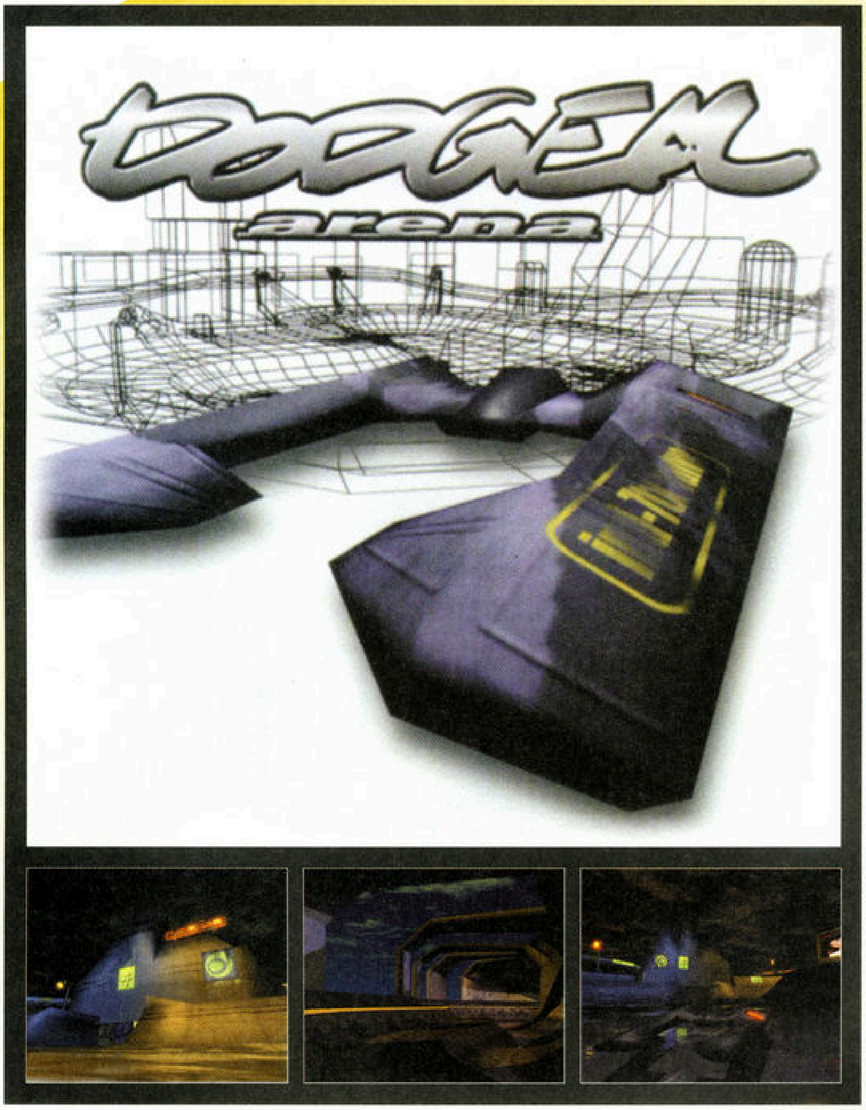

tutte le squadre europee - tutti i club, tutte i campionati, tutte le
PC CD
PlayStation
FIFA
For the Good of the Game
www.eas
C.T.O.
www.cto.it
© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, il logo EA SPORTS, e Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Arts negli Stati Uniti
diritti riservati.



GOOOOL!
EA SPORTS
FIFA 99
©1977 FIFA TM. Fabbricato sotto licenza di Electronic Arts. Tutti gli altri marchi e i nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi proprietari. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.

SCATTA O COLPISCI

HAI UN SECONDO PER DECIDERE.



MANUALE IN ITALIANO

PlayStation

Sei nel 2049 e per sentirti un Dio hai solo il Dodgem: schizza via con la navicella spaziale, cattura l'anello luminoso, gioca duro contro gli avversari e "spara" in goal. Devi vincere il campionato più sconvolgente della galassia, ma attento: in questa sfida iperveloce all'ultimo respiro potrai distinguere la scia luminosa dell' avversario solo quando gli sarai addosso! Potrai lanciarti in eccitanti sfide attraverso 8 diversi livelli disseminati d'armi e power-up per migliorare il vostro Dodgem e sconfiggere gli altri giocatori, comandati dal sistema o in modalità multiplayer. Lo sport è pericoloso, le ricompense basse, ma comandare questo mezzo è un'esperienza unica!

Dodgem Arena: la gara-thrilling più veloce mai vista su PlayStation!

PROJECT TWO INTERACTIVE

www.3dplanet.it

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

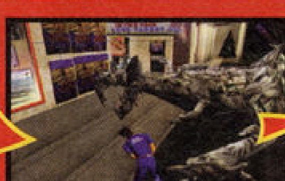
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

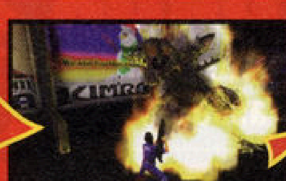
Games Master

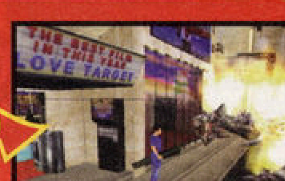


LE PRIME FOTO DEL CONCORRENTE NUMERO UNO DI RESIDENT EVIL: BLUE STINGER. GUARDATE COSA CI ASPETTA!









Per altre informazioni, andate a pagina 7. . . >>>

Direttore editoriale
Mietta Capasso
Direttore responsabile
Gaetano Manti
Assistente direzione editoriale
Francesca Brenci
Editor
Andrea Minini Saldini
Segreteria di Redazione
Pierpaola Eraldi

EDITORE
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02 6713121
Fax 02 6693654
Direzione generale
Stefano Spagnolo
Assistenti di direzione
Alberta Rivolta, Rosa Scarsetto

REALIZZAZIONE EDITORIALE
KiD - Creating in Digital
C.so Lodi 59, 20139
Milano
kid@kiditaly.com
Direttore
Andrea Orchesi
Consulenza editoriale
Oku Studio
Consulenza per il coordinamento editoriale
Andrea Abbiati - abbiati@studiokid.it
Consulenza per il coordinamento grafico
Michela Rossetti
Hanno collaborato:
Daniele Balestrieri, Marco Bianchi, Massimiliano Balestrini, Cristiano Screm, Riccardo Abbate, Marco Calcaterra.

PUBBLICITA'
Il Mio Castello International SpA
via Pergolesi 8, 20124 Milano (MI)
Telefono 02/6713121
Fax 02/6693654
Marketing Walter Longo
Segreteria Alessandra Uva
Traffico Gabriella Re, Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello International SpA
Via Pergolesi, 8 - 20124 Milano
Telefono 02/6713121
Fax 02/6693654

Il Mio Castello International SpA è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: The Official PlayStation Magazine e PlayStation Power.
Per contattare Future Publishing in Inghilterra:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 1 marzo 1997 al n. 100
Spedizione in a. p. -45%- art.2 comma 20/B art. 2 legge 662/96 - Filiale di Milano

In questo numero la pubblicità è del 14,4 percento.

Una copia lire 8.000.
Conto corrente postale n. 39679204 intestato a
Il Mio Castello International
Via G.B. Pergolesi, 8 - 20124 Milano

Produzione
Luigi Canton, Lorenzo Cazzaniga

Stampa
Canale, Torino

Distribuzione per l'italia
Parrini SpA, Roma

Games Master

IN QUESTO NUMERO...



RIDGE RACER TYPE 4

È arrivato il nuovo Gran Turismo? Scopriamolo!

PlayStation pag 22



MEDIEVIL

Non si può dire che sia un eroe in carne e ossa...

PlayStation pag 60



TENCHU

Se Lara avesse shuriken e cappuccio sarebbe così...

PlayStation pag 68



SONIC ADVENTURE

Sonic è tornato... questa volta in 3D.

Dreamcast pag 20



DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Non solo azione e distruzione ma anche tanto umorismo!

PlayStation pag 38



COS'È L'ECTS?

Un evento imperdibile per tutti gli amanti dei videogiochi.

pag 88

IN BREVE...

Avete fretta di sapere tutto? Guardate qui!

RUBRICHE

NEWS



TUROK 2

Il mese prossimo pubblicheremo la recensione completa di Turok 2, ma ci sono altre notiziuole, al riguardo, che non potevamo assolutamente aspettare a darvi. Nintendo e Acclaim sono rimaste talmente impressionate dalle meraviglie ad alta risoluzione prodotte dagli sviluppatori della Iguana, da insistere affinché tutto Turok 2 sfruttasse al meglio questa modalità grafica del Nintendo 64.

Come faranno i programmatori ad accontentarli, con la quantità di memoria che questo scherzetto richiede? Semplice, con l'espansione di memoria di 4 Mbyte. Turok 2 sarà il primo gioco in Europa a utilizzare l'espansione di memoria (Quarterback Club '99 sarà il secondo). Questo piccolo marchingegno si inserisce nello slot d'espansione del Nintendo 64, incrementandone la memoria a 8 megabyte e moltiplicando le possibilità per tutti gli sviluppatori di giochi su Nintendo 64. La Iguana è in questo modo riuscita a realizzare tutto gioco in alta risoluzione, per di più senza rallentamenti, indipendentemente da quante cose si muovano sullo schermo. Per quanto riguarda la velocità del gioco non ci sono differenze, ma vi assicuriamo che per quanto riguarda la grafica la differenza si vede parecchio. Provate a immaginarvi un PC bello pompato, con una delle migliori schede grafiche in circolazione: Turok 2 lo può tranquillamente eguagliare, se non battere.

L'espansione di memoria sarà in vendita per una cifra di circa 40-80.000 lire.

Datel ne ha già messa in vendita una e quella ufficiale Nintendo uscirà tra breve. Non preoccupatevi comunque per Turok: anche se non riuscirete a procurarvela, il gioco funzionerà benissimo lo stesso, a una risoluzione più bassa ma comunque più che discreta.

Acclaim ha annunciato l'uscita di Turok 2 per la fine di novembre.







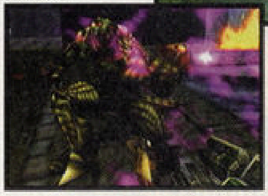
QUAL È LA DIFFERENZA ?

Il primo Turok più che nel giurassico sembrava ambientato sulla Paullese. La nebbia vi avvolgeva costantemente, riducendo in maniera sensibile la vostra visuale e il carico di lavoro per il processore. Con la nuova espansione, queste limitazioni non esistono più: la vostra visuale si può estendere tranquillamente fino all'orizzonte. E non è tutto. Il Nintendo 64 dispone di una modalità in alta risoluzione che è stata raramente utilizzata fino ad adesso. Inserite l'espansione di memoria e il gioco passerà automaticamente in alta risoluzione, diventando una delle esperienze visive più belle mai viste su console.

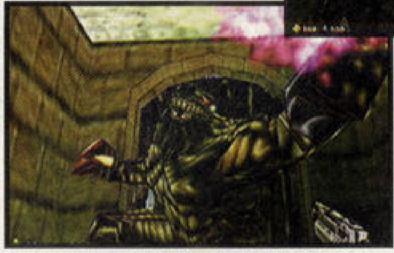


► Le nuove armi di Turok 2 non saranno così potenti, ma questo bel gestaccio farà impazzire di rabbia i vostri nemici.

▼ Avvicinatevi pure, i nemici non diventeranno mai pixellosi nella nuova modalità ad alta risoluzione.







▲ Anche le armi danno più soddisfazione in alta risoluzione. Vedere per credere.

◄ Il gioco costa poco. L'espansione costa poco. Non avete proprio scuse: andate a procurarvelo!

LA SCATOLA DELLE MERAVIGLIE

Eccola qui. Questa piccola scatola è in grado di liberare la potenza nascosta del Nintendo 64. Non ha un aspetto particolarmente impressionante, ma inseritela nello slot, sedetevi e guardate come può trasformare Turok 2 in un incredibile gioco in alta risoluzione.





L'ULTIMA AVVENTURA DEL DREAMCAST

Games Master ha appena ricevuto conferma dalla stessa Sega che una nuova avventura grafica è in fase di sviluppo su Dreamcast. Si chiamerà July, ed è ambientata nel 1999, l'anno per il quale Nostradamus ha previsto la fine della razza umana. I Sexless, un gruppo di umani asessuati mutati geneticamente, stanno cercando di spazzare via i resti della razza umana: sta a voi cercare di fermarli. Il gioco avrà uno sviluppo non lineare e potrà portare a diversi finali, a seconda delle scelte che farete durante la partita. Malgrado il titolo, il gioco non uscirà in Giappone a luglio, bensì per la fine dell'anno.



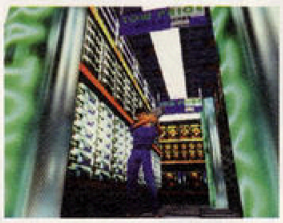
BLUE STINGER

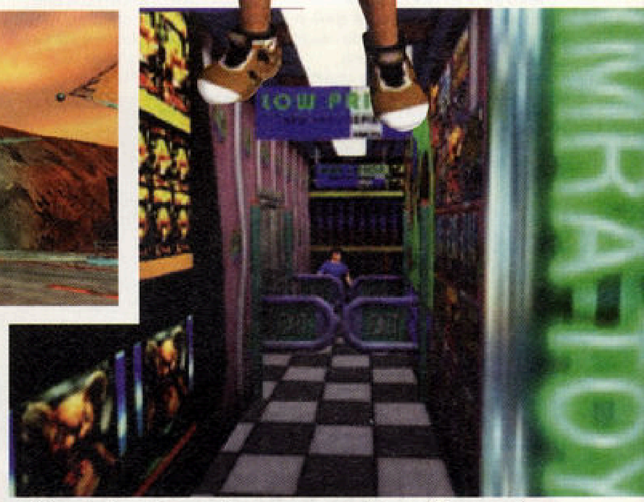


Spalancate pure gli occhi! Dopo avervi mostrato l'incredibile Sonic Adventure sullo scorso numero, questo mese vi portiamo un altro piccolo gioiellino in fase di sviluppo per il Dreamcast: Blue Stinger.
Il gioco è ambientato nell'anno 2000, quando, dopo un devastante terremoto in Messico, una nuova isola è emersa dal mare: Dinosaur Island. Dopo 17 anni di esplorazione, qualche cosa accade (non ci è ancora nato di sapere cosa), e proprio la notte di Natale si scatena l'inferno... Nei panni di Eliot G. Ballade verrete inviati insieme a un gruppo di salvataggio a sistemare le cose.
Nel vostro viaggio verrete accompagnati da altri due personaggi: Dogs Bower e Janine King, oltre che da una misteriosa, eterea presenza chiamata Nefilim.
Il gioco è il solito incrocio tra un'avventura e un gioco d'azione e stando alle voci che girano dovrebbe essere un misto tra Resident Evil e Metal Gear Solid. Ci sarà a disposizione anche un bell'arsenale di armi, che comprende una specie di spada laser. L'arma più "simpatica" sembra il laser rosso.
Altre notizie le troverete sul prossimo numero. Nel frattempo accontentatevi di dare un'occhiata alle schermate che abbiamo pubblicato. Effetti 3D, nemici enormi e azione adrenalinica: questo è quello che ci aspetta quest'inverno...









▲ D'accordo, il mondo non sarà cupo e scuro come Raccoon City, ma non è neanche rosa.

ECCO NEFILIM

Durante il gioco verrete accompagnati da una strana, eterea figura. Non è ancora perfettamente chiaro in quale modo interagirà con voi (per dirla tutta, sarà pure un fantasma, ma a noi sembra in perfetta forma). Sarà più o meno come Navi di Zelda 64? Avrà insomma il compito di avvisarvi in caso di pericolo? O starà semplicemente lì a rompervi le scatole?

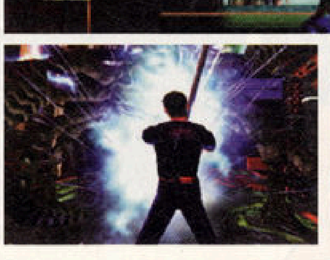




Qualche curiosità

- Blue Stinger è stato sviluppato da Climax Graphics. È una società nata dalla giapponese Climax, che ha prodotto in passato giochi del calibro di Land Stalker su Mega Drive e Dark Savior su Saturn.
- Le prime immagini di Blue Stinger sono state pubblicate sul sito di Climax Graphics: www.cgstudio.co.jp.
- Gli amanti della musica leggera ricorderanno forse una band di nome Fields of Nephilim.





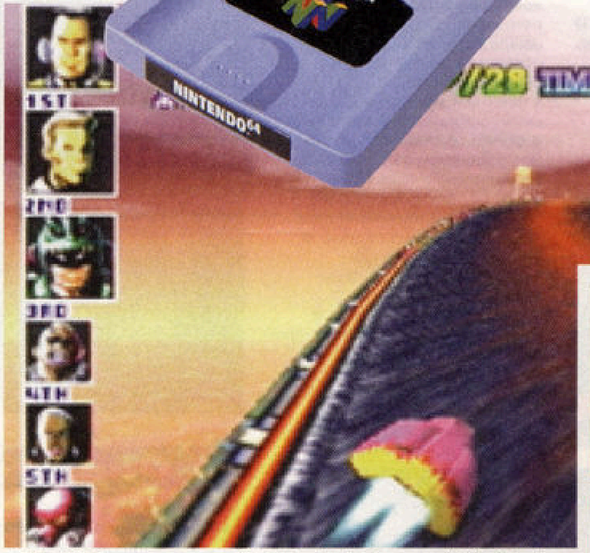


DICIAMO ADDIO AL 64DD



Il 64DD non arriverà mai in Europa. Questo è quanto dichiarato dal presidente di Nintendo USA Howard Lincoln all'ultimo ECTS.
In un'intervista, Lincoln ha confermato che l'espansione per Nintendo 64 uscirà in Giappone, ma i piani per la sua uscita in America o in Europa sono stati definitivamente messi da parte.
L'assenza di un gioco capace di smuovere il mercato, uno di quelli in grado di fare parlare il mondo intero, è stata addotta come ragione principale per questo cambiamento di piani.
Nintendo ha fatto capire che il 64DD potrebbe fare la sua comparsa dopo il 2000, ma per allora si tratterà probabilmente di una macchina completamente diversa. Sulla decisione ha pesato anche la latitanza degli sviluppatori non giapponesi. Lincoln ha anche aggiunto che, negli ultimi tempi, il costo delle cartucce è talmente calato da non rendere più necessario il 64DD.



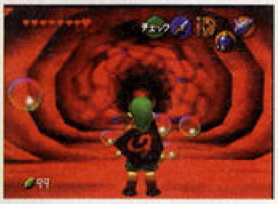


▲ F-Zero-X: in Europa non avremo mai l'occasione di vedere la nuova unità della Nintendo.

Quante tribolazioni!

- Da quando il 64DD è stato annunciato per la prima volta, abbiamo assistito a una interminabile serie di annunci, smentite e ritardi riguardo alla sua fantomatica data di uscita.
- Diversi nuovi giochi venivano annunciati un giorno su cartuccia e l'altro su 64DD: Zelda 64, per esempio.
- Le novità sul mercato in fatto di console (Dreamcast, Playstation 2 e Projexct X) hanno già reso obsoleto il 64DD.
La Nintendo si sta forse preparando a far uscire una nuova console?
- Solo F-Zero-X, adesso come adesso, è stato sviluppato per 64DD. Il futuro per questo piccolo gingillo non sembra proprio promettente.





▲ Zelda, uno dei titoli inizialmente previsti per il DD.

SEGA AL JAMMA

IL FUTURO DEL BAR SECONDO DREAMCAST

Sega ha preparato una serie di incredibili giochi per il recente JAMMA Arcade Show di Tokyo. Il suo scopo era evidentemente quello di mettere in mostra la versione da bar del suo Dreamcast: il Noami.
Il seguito di The House of the Dead, per esempio, metterà la potenza della nuova macchina al servizio di zombie, sangue e altre amenità del genere. Un altro titolo di grosso richiamo sarà sicuramente Sega Rally 2, di cui è già stata prevista una conversione per Dreamcast. L'attrazione maggiore dello show è stata però sicuramente il nuovo gioco ispirato alla trilogia di Guerre Stellari. Abbiamo avuto occasione di vedere una piccola anteprima di questo gioiellino, che può vantarsi della grafica più veloce e spettacolare mai vista in un gioco a gettoni. I particolari del gioco sono ancora sconosciuti: tutto quel che si sa è che rivedremo alcune delle scene più famose della mitica trilogia. Inutile dire che anche Lucas ne trae un bel profitto di immagine, nell'attesa dell'uscita del prossimo episodio della saga di Guerre Stellari. Se volete altri particolari date un'occhiata al prossimo numero: potreste trovarci un articolo dettagliatissimo su tutte le novità del JAMMA.

VIRTUA FIGHTER 3: È UFFICIALE

Abbiamo cominciato a parlarvi dell'uscita di Virtua Fighter 3 sin da quando il Dreamcast è stato annunciato per la prima volta, e finalmente Sega ha deciso di mettere da parte riserbo e segreti. Sia Virtua Fighter 3 sia Sega Rally saranno pronti per l'uscita della console.

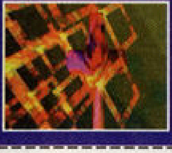
CHE DOLCE MELODIA

SVEGLIATE IL PICCOLO PRODIGY CHE È IN VOI



D'ora in avanti la musica non sarà più il regno esclusivo dei vari Fargetta, Molella & Co.
Tutto quello che vi serve è una PlayStation e una copia dell'ultimo CD della Codemasters. Con Music vi troverete in un batter d'occhio a mixare e remixare il vostro personalissimo successo dance, hip-hop, ska, punk, rock e chi più ne ha più ne metta. Potrete coreografare anche un vostro spettacolo di luci, se avrete il coraggio di affrontare il rischio di un'esperienza psichedelica.
Music non è altro che un mixer a 16 piste, che dispone di una vastissima libreria di suoni campionati ed effetti. Comporre musica dance come un vero professionista sarà un gioco da ragazzi.







I SOLITI SOSPETTI

Ecco qualche stratagemma che Nintendo utilizzerà prossimamente per mettere un po' in difficoltà Sony e per rendere un po' meno tranquilla, per Sega, l'uscita del Dreamcast.
- Diminuzione dei prezzi hardware e software. Come resistere?
- I giochi usciranno adesso quasi in contemporanea in Giappone, Stati Uniti ed Europa.
- Zelda 64, il nuovo incredibile gioco di Miyamoto, sarà pronto per Natale.
- Perfect Dark, il seguito di Goldeneye 007 prodotto da Rare, sarà un bel passo in avanti rispetto al suo predecessore.
- La Rare ha già belli pronti, per l'anno prossimo, un sacco di altri interessantissimi titoli, tra cui Jet Force Gemini, 12 Tales: Conker 64 e Donkey Kong 64.
- Rogue Squadron, il nuovo gioco della saga di Guerre Stellari, sarà di gran lunga migliore rispetto a Shadows of the Empire.
- Turok 2 ed NFL Quarterback Club '99 saranno i primi giochi a utilizzare la nuova espansione di memoria per Nintendo 64. Pare proprio che l'alta risoluzione grafica diventerà ben presto uno standard per i giochi per Nintendo 64.

SEGA RALLY 2

ANDIAMO A TUTTA BIRRA!

Sega Rally 2 sta per avere una versione per PC prima che per qualsiasi console e potrebbe non venire mai adattato per il Saturn... una mossa che potrebbe segnare la fine della console Sega, ormai con l'acqua alla gola.

Ciò indica inoltre chiaramente che Sega Rally farà parte della prima batteria di giochi destinati al Dreamcast, che è basato sull'hardware dei computer di fascia alta. La versione per PC del formidabile seguito di questo gioco di corse rappresenta per Sega un utile trampolino di lancio per il passaggio dalla versione da sala giochi al Dreamcast. È evidente che Sega intende sostenere con ogni sforzo la nuova console, assicurandole un lancio in grande stile supportato da titoli di prim'ordine.

Non avrete forse la luccicante macchina delle sale giochi, o casse che vi rovesciano nei timpani gli effetti sonori della corsa e musica techno giapponese, ma niente paura. La versione per PC di Sega Rally 2 è stata messa a punto, rifinita e lucidata in modo da garantire ai videogiocatori l'esperienza di guida casalinga definitiva. Sega Rally 2 vi permette di prepararvi in ogni dettaglio per la gara. Potete personalizzare le macchine fino a renderle perfette (per la serie 'se siete capaci di costruirla, potete anche guidarla in gara'). Dovrete essere in grado di effettuare tutte le modifiche necessarie per affrontare quattro stagioni complete di gare all'interno di oltre 40 circuiti diversi, il tutto con sei tipi di terreni differenti e condizioni atmosferiche imprevedibili. Sul piano della grafica non gli manca niente: è un vero spasso quello che attende i proprietari di PC. Ora Sega deve soltanto sperare che giochi di questo calibro siano in grado di attirare un numero sufficiente di sviluppatori indipendenti, in modo che il Dreamcast non faccia la fine del Saturn. Non appena sapremo di più su questo fantastico titolo, lo faremo sapere anche a voi...









Prime foto della versione PC!

Retroscena

- Come quella dei cani, anche l'età dei videogiochi si calcola diversamente dalla nostra. Sega Rally è rimasto in possesso del titolo di Miglior Gioco di Corse di Tutti i Tempi per 138 anni di cane (pari a 234 anni di videogioco).
- Si trattava di una fantastica conversione dall'omonimo gioco da sala giochi che ha mostrato di cosa era capace il Saturn.
- Abbiamo provato tre percorsi (circuiti del Deserto, della Foresta e di Montagna): sono tutti favolosamente spettacolari, anche nella versione preliminare.
- Nella versione da sala giochi di Sega Rally 2 ci sono persino effetti sonori che riproducono il rumore dei sassi che colpiscono il fianco della macchina.
- Il direttore Kenji Sasaki ha lavorato anche su Ridge Racer di Namco, prima di farsi convincere a tornare al quartier generale di Sega.
- Il seguito era in gran parte simile all'originale.





EHRGEIZ: L'ATTESA È FINITA?

VERSIONE DEMO PER PLAYSTATION CON TRE PERSONAGGI DISPONIBILE IN GIAPPONE!

La versione per PlayStation del picchiaduro arcade di Square non ha finora riscosso grande attenzione, soprattutto a causa del fatto che si trova su un demo che presenta anche un certo Final Fantasy 8. Versioni giocabili di entrambi i titoli sono infatti state incluse nell'edizione pubblicata in Giappone di Brave Fencer Musashiden. Si tratta però del primo gioco fra quelli che ci è capitato di vedere che potrebbe mostrarsi in grado di lanciare una seria sfida al dominio esercitato da Tekken 3 sul mondo dei picchiaduro. Ehergeiz rappresenta una proposta molto diversa dai soliti picchiaduro. Invece di essere costretti ad attaccare solo di lato, i lottatori possono scorrazzare attraverso l'arena e massacrarsi a vicenda a 360 gradi. È possibile schivare gli attacchi a distanza portandosi di corsa fuori portata, per poi spostarsi lungo una traiettoria circolare fino a poter prendere a calci alle spalle l'avversario. Le arene sono inoltre disposte su più livelli, così da permettervi di balzare su un punto sopraelevato sfruttando la vostra posizione più alta contro l'avversario. È molto insolito, e funziona davvero bene nel demo giocabile, in cui attacchi speciali e combattimenti basati sull'uso di armi si combinano fra loro dando vita a una lotta mozzafiato. Fra i personaggi abbiamo Cloud e Tifa di Final Fantasy 7, e non manca nemmeno un pugile inglese di nome Prince Naseem!

Il tutto si presenta ottimamente e funziona abbastanza bene da indurre a credere che la versione completa di Ehergeiz sarà davvero qualcosa di speciale. Non è ancora stata fissata una data di pubblicazione precisa, ma preparatevi a trovare presto altre notizie e immagini in questo spazio.



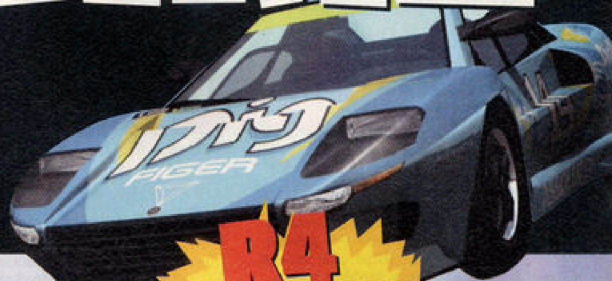




Requisiti di sistema
- Windows '95
- Processore Pentium (r) 133, AMD K5 o Cyrix 6X86
- Lettore di CD-ROM 2X o superiore
- 16 MB di memoria RAM
- SVGA a 256 colori: supporto per colore a 16 bit
- Sound Blaster (r) 16 o versione compatibile
- Supporto periferiche: Volante, pedali, joystick e pad compatibili con Windows (r) '95
- Supporto addizionale Direct Draw, Direct3D, Force Feedback, AGP

Caratteristiche del gioco
- Sei macchine più altri veicoli nascosti
- Due visuali: dall'abitacolo e da dietro la macchina
- Modalità Arcade con quattro circuiti per una ricca modalità Championship
- Modalità Ten-year Championship
- Modalità Time Attack su tutti i circuiti nelle modalità Arcade e Championship
- Opzione a più giocatori disponibile sia in modalità Arcade sia in modalità Championship
- Modalità Versus per sfide a due giocatori, con lo schermo diviso in due quadranti
- Modalità Link, in cui possono gareggiare fino a otto giocatori collegati in rete
- Gli elementi modificabili delle macchine comprendono Cambio, Maneggevolezza, Sospensioni Anteriori e Posteriori, Freni e Valvole
- Possibilità di salvare la configurazione delle macchine sui circuiti nella modalità Ten-year.

ANTEPRIME



R4 RIDGE RACER TYPE 4

PlayStation

pag 22



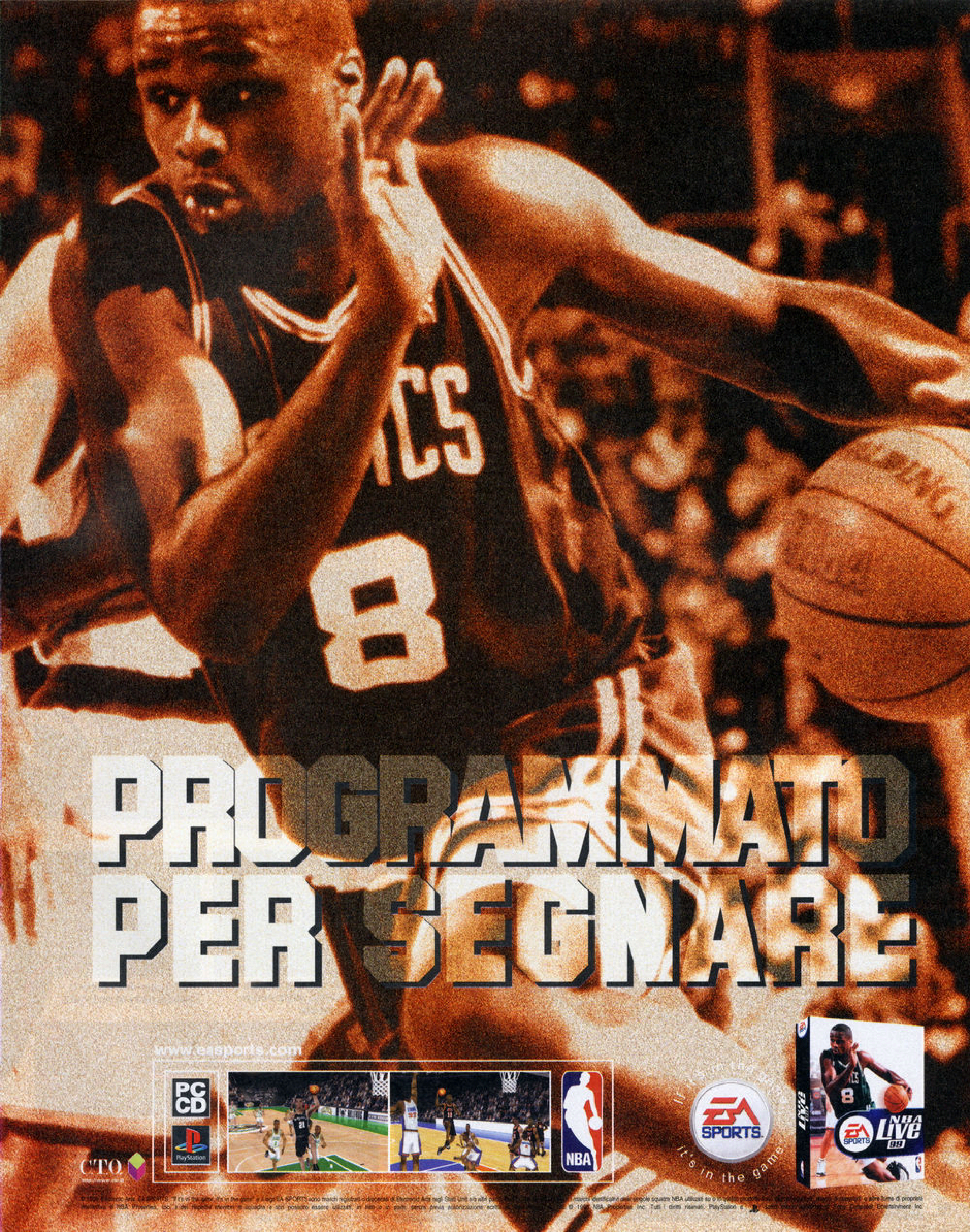
IL PRIMO PILOTA DEL DREAMCAST

PEN PEN

Dreamcast

pag 24

CORRE! NUOTA! CURVA! STILE PINGUINO...



PROGRAMMATO
PER SEGNARE
www.easports.com
PC CD
PlayStation
NBA
EA SPORTS
it's in the game
NBA Live 99
CTO

PlayStation

IN USCITA A FEBBRAIO

▼ SVILUPPATORE
KONAMI
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

METAL GEAR SOLID

Bando alle ciance! Abbiamo esaminato approfonditamente il tanto atteso Metal Gear Solid, giocando la versione giapponese del videogioco. Dopo ore e ore di tattiche spionistiche e militari, ecco a voi ciò che pensiamo...





Le strade, normalmente affollate, delle più grandi città del Giappone si sono tranquillizzate. I nightclub sono vuoti e in tutto il Paese si nota un insolito massiccio assenteismo nelle scuole e nei posti di lavoro. Il motivo? Beh non ha niente a che fare con una grande e grossa lucertola che scorrazza per le città, ma si tratta della tanto attesa uscita di Metal Gear Solid per PlayStation.

Konami ci ha stuzzicato con questo thriller di spionaggio da talmente tanto tempo da sembrare un'eternità e mentre i possessori di PC sono forse già abituati ai giochi strategici di combattimento, i giocatori della PlayStation non hanno mai visto niente di lontanamente simile.

La combinazione di enigmi, del progettare strategie e il fatto di dover andare in guerra contro un esercito di terroristi sarà un richiamo irresistibile. Ci sono così tante situazioni differenti e così tanta soddisfazione per la vostra perseveranza che secondo noi non c'è assolutamente nessun dubbio che Metal Gear Solid diventerà uno dei giochi per PlayStation più venduti di tutti i tempi.

È arrivato il momento di scoprire il perché...

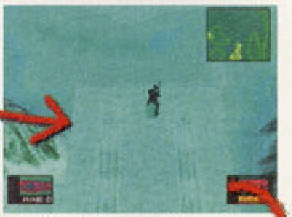


TANTE GRAZIE

Urrà! Una scena dove potete lanciare granate e fare baccano! L'unico problema è che un carro armato sta provocando altrettanto chiasso, ma mirando su di voi. Ecco come un uomo da solo può liberarsi di un carro armato interamente corazzato ...



▲ Appena uscite fuori, correte a sinistra per raccogliere i viveri.



▲ Usate il vostro rilevatore di mine per evitare le mine anti-uomo a terra.



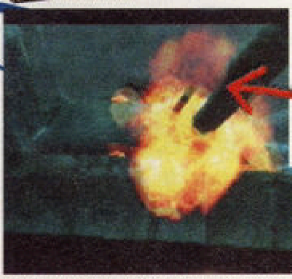
▲ Sì, sì, sì, va bene. Andate e uccidetelo.



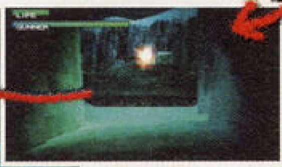
▲ Lanciate il vostro chaff. Quando lo schermo si riempie, correte in avanti e continuate a lanciarlo.



▲ Nascondetevi dietro il pilastro di metallo alla sinistra del carro armato.



▲ C'è anche una cavità nella roccia nella quale potete strisciare per nascondervi, nel caso il carro armato riesca a passare dall'altro lato.



▲ Una volta che il carro armato ha fatto fuoco, correte e lanciate una granata in alto sopra la sua torretta. Chinatevi prima che esploda uccidendo il cannoniere. Ripetete questo per tre volte: il carro armato sarà distrutto e otterrete una card.

UCCIDERLO DOLCEMENTE...

C'è un vecchio proverbio che dice: c'è più di un modo per scuoiare un gatto. Non siamo proprio sicuri di ciò che voglia dire, ma a loro sembra lampante. A ogni modo, in Metal Gear Solid troviamo diversi metodi per uccidere i nemici. Ricordando che segretezza e silenzio conducono a una lunga e sana vita, abbiamo scovato due utili modi per sbarazzarsi di quelle goffe guardie.



Il silenzio è d'oro

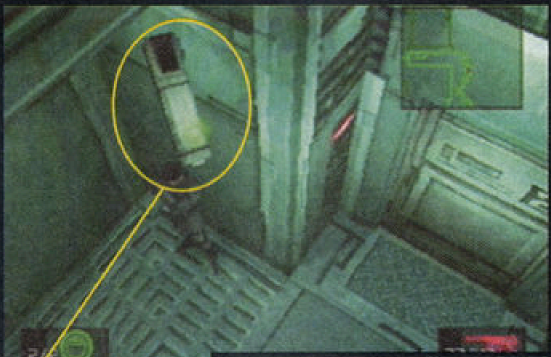


▲ Accertatevi di non avere un'arma selezionata, andate di soppiatto dietro a una guardia, premete 'e' e inizierete a scuotere vigorosamente il tipo prendendolo per il collo. Continuate a premere velocemente 'e' per finirlo piano piano. È meglio farlo quando le guardie sono in piedi ferme altrimenti potreste ritrovarvi a rovesciarle semplicemente a terra facendo scattare l'allarme. Se questo metodo funziona, la vostra vittima vi darà alcune munizioni o anche energia vitale. Questo è generoso da parte sua, no?

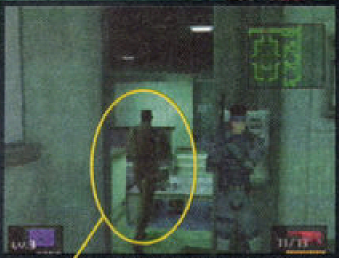
▲ Nella radura dove sono ammassati due carri armati, c'è una stanza in alto a destra. Usate la tecnica per spezzare il collo per affrontare la guardia. È facile quando sta ancora in piedi e non guarda indietro: ha lo sguardo fisso al muro. Quando muore, non solo cede alcune munizioni ma vi da anche un silenziatore per la vostra arma.
Ciò significa che da quel momento in poi potrete sparare quanto vorrete senza far scattare l'allarme.

NASCONDETEVI E MUOVETEVI FURTIVAMENTE...

Dimenticatevi di scorrazzare qua e là e di uccidere qualsiasi cosa si avvicini come in Resident Evil 2 e Tomb Raider 2. Se volete vivere datevi una calmata.



▲ Le telecamere sono montate dappertutto e se venite ripresi daranno l'allarme e le guardie si precipiteranno. Fate attenzione al loro raggio visivo rappresentato sul vostro scanner e ricordate di tenervi vicino al muro per evitare di essere scoperti.



▲ Guardie. Eh...quanto sarebbe stato facile questo gioco senza di loro. Seguono uno schema regolare di perlustrazioni che dovete studiare. Il loro raggio visivo è rappresentato sul vostro scanner. Per evitarli potete nascondervi dietro le casse e dietro gli angoli.



UMORISMO DA TOILETTE!



Non importa quanto sia sofisticato un gioco: c'è sempre un posto per un piccolo assaggio di umorismo. Metal Gear Solid non fa eccezione a questa regola. Finora abbiamo trovato due esempi e siamo sicuri che ce ne siano altri. Nel secondo livello della base potete nascondervi nel gabinetto. Le guardie alla fine dovranno pur dar sfogo ai loro stimoli fisiologici e ovviamente saranno girate di spalle. Questa rappresenta per voi l'occasione perfetta per strisciare dietro di loro di soppiatto e strangolarle mentre hanno le mani occupate in altre faccende. Inoltre, proprio prima di affrontare il combattimento con il Roboninja: quello scienziato veramente se la fa sotto dalla paura? Noi pensiamo di sì, senza dubbio.

NIKITA!

Non è la solita canzone di Elton John, ma un massiccio lanciarazzi. Lo troverete nel laboratorio. All'inizio provatelo un po' e scoprirete un grazioso trucchetto come questo.



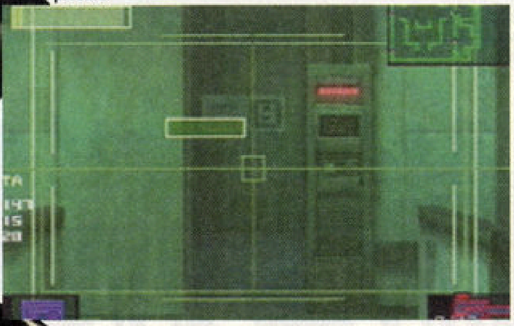
▲ OK, così vi siete imbattuti in un nuovo giocattolo.



▲ Potete addirittura abituarvi alla sensazione che vi procura.



▲ I razzi senza guida esplodono contro il primo ostacolo.



▲ Potete però guidarli e deviarli avvalendovi di una visuale in prima persona.

PRIME IMPRESSIONI

Allora, che cosa pensiamo del gioco più atteso dell'anno?



Una parola: uau! Se consideravate emozionante Resident Evil 2, fareste meglio a prenotare un trattamento cardiaco perché Metal Gear Solid fa apparire il grande Resident Evil 2 come roba per bambini. Graficamente è meraviglioso. Il 3D è il più omogeneo di quanto abbiamo mai visto prima, senza strappi o difetti. I livelli sono appropriatamente ampi e zeppi di cose da vedere e da fare. C'è anche una sana varietà di cose da usare come pratica per il tiro al bersaglio. Inoltre, la grafica, pur essendo stupenda, non è il motivo principale che rende così unico Metal Gear Solid. È pura eccitazione adrenalinica da giocare. All'inizio del gioco vi muovete furtivamente, vi nascondete dietro ad alcune casse, a muri e persino sotto qualche veicolo. Converrete con noi che si tratta di veri tocchi da maestro.
Addentratevi ancora di più nel gioco e la storia inizierà a svilupparsi, con alcune scene veramente sgradevoli. Nel corridoio dove ha avuto luogo un massacro un'occhiata fugace al colpevole dalle sembianze di un predator è roba da arresto cardiaco. Unite questo ai corridoi ricolmi di gas nei quali correte contro il tempo per raggiungere una zona sicura (e se perdete siete morti) e vi ci vorrà ben più dei Medici in Prima Linea per ricucire insieme i vostri nervi. Ogni volta che avanzate un po' di più all'interno del gioco c'è qualcosa di nuovo da vedere e un'altro grazioso tocco che vi fa esclamare: "Uau". Il lanciarazzi guidati, per esempio. Chiunque abbia pensato a questo aggeggio come soluzione a un enigma è un genio. Inoltre, tutti quelli coinvolti nella progettazione e nella realizzazione di questo piccolo capolavoro dovrebbero essere chiamati allo stesso modo.
Ci sono livelli in cui rimarrete bloccati, ma appena inizierà a insinuarsi un po' di frustrazione, troverete la soluzione, che probabilmente, in qualche modo, era proprio sotto ai vostri occhi. Se verrà effettuata una fedele traduzione PAL di questo capolavoro giapponese, senza riduzione di velocità e senza margini, questo gioco, quando sarà distribuito a febbraio del prossimo anno, dominerà le classifiche.
Prenotate già le vostre ferie e cancellate i vostri impegni per San Valentino perché Metal Gear Solid vi sconvolgerà la vita.

il pagellino

+ Una giocabilità che non vi lascia staccare dallo schermo. Resterete accalappiati per mesi.

− Ci sono alcune sezioni frustranti nei primi livelli e inoltre è un pò troppo corto.

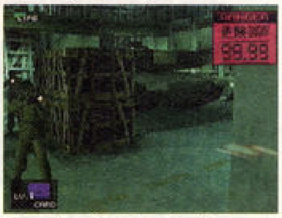
quando uscirà?

Metal Gear Solid è stato appena lanciato in Giappone. Un'uscita negli USA seguirà a breve, mentre in Europa sarà distribuito a febbraio.

Non smetteremo di giocarci nei prossimi mesi perciò vi terremo informati su tutte le cose curiose che scopriremo.

PRIMO LIVELLO DELLA BASE

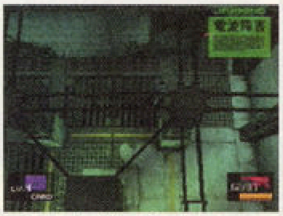
Obiettivo: sbaragliate i mini-boss e andate dall'altra parte.
Quattro piani da esplorare pieni di condotti d'aria in cui intrufolarvi e strisciare. Le cose più importanti sono trovare un prigioniero, affrontare un violento scontro a fuoco con un partner che fa il doppio gioco e sparatorie con un mini-boss.



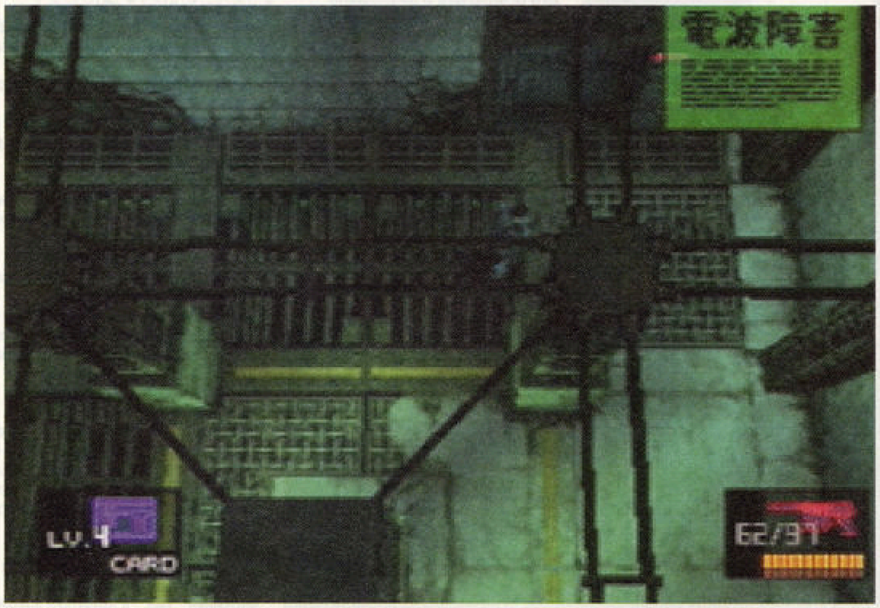
▲ I carri armati sono ben difesi da un mucchio di guardie, ma quando avrete il silenziatore saranno solo storia.



▲ Quelle scale portano al piano superiore dove trovate alcune munizioni, ma è l'ascensore a portarvi ai pezzi forti.

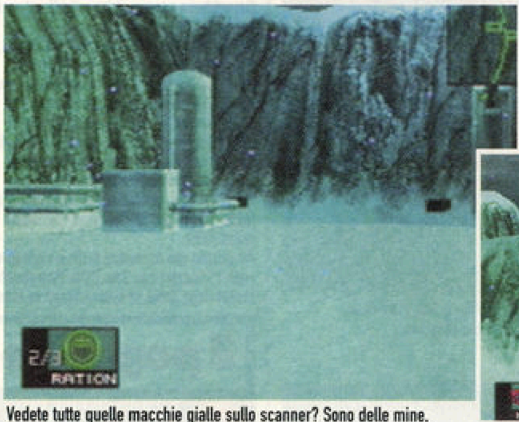


▲ Date un'occhiata ai muri con sopra delle macchie a forma di porta. Potete usare il C4 su di essi.



IL LIVELLO DEL CARRO ARMATO

Obiettivo: Far saltar in aria il carro armato.
Vi abbiamo già detto come sbarazzarvene. Fatelo esplodere e accederete al secondo livello della base.



◀ Dopo che avete distrutto il carro armato, ogni volta che ritornate in questo livello trovate delle mine e telecamere con delle mitragliatrici attaccate. Dovete attraversare il campo minato almeno altre due volte dopo aver distrutto il carro armato e il suo equipaggio, perciò usate il rivelatore di mine.



Vedete tutte quelle macchie gialle sullo scanner? Sono delle mine, ▶ meglio stare in guardia in modo da evitarle.



SECONDO LIVELLO DELLA BASE

Obiettivo: Evitare armi chimiche e raccogliere le armi!

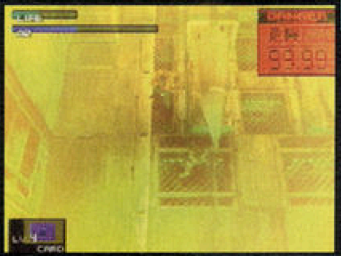


▲ Dovrete guidare un razzo attraverso queste stanze piene di gas per mettere fuori uso il pavimento elettrificato e prendere una maschera antigas.



▶ Tutti questi computer e ancora nessun posto dove usare questo disco. Comunque fate il pieno di munizioni e prendete il lanciarazzi Nikita.





▲ Un combattimento all'ultimo sangue con il misterioso ninja distrugge completamente l'ufficio.

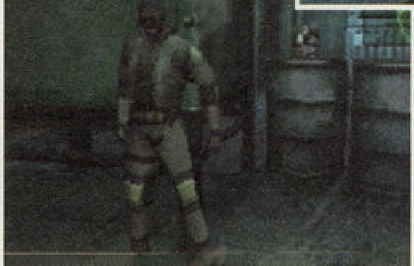
◀ Se fate scattare l'allarme su questo piano, chiuderanno a chiave tutte le porte e infiltreranno del gas nella zona per liberarsi di voi. Assicuratevi di avere la maschera anti-gas.

IL MOLO

Obiettivo: Raggiungere l'ascensore.
Qui è dove arrivate all'inizio. È tutto abbastanza facile una volta che avete la padronanza dei comandi. Basta aspettare che l'ascensore venga giù ed entrarvi strisciando oltre le guardie. Potete usare questo livello per esercitarvi a strangolare le guardie.



▲ Aspettate che l'ascensore scenda e poi saltate su. Davvero facile.



◀ Appiattitevi contro il muro vicino a un angolo e potrete guardarvi attorno.



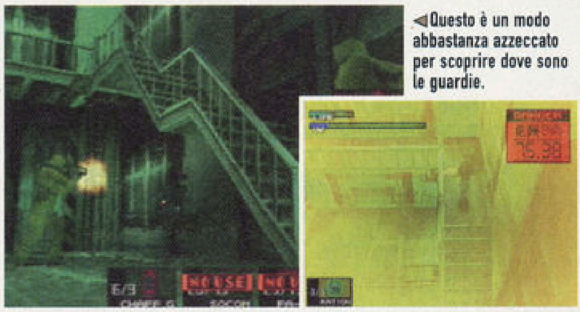
Games Master

NON SONO STATO IO!

Urla inumane di agonia, una singolare creatura con l'effetto scintillante di un Predator e spade che straziano le carni. Dopo questo intermezzo, davvero volete ancora proseguire lungo questo corridoio? La battaglia distrugge completamente una stanza, ma vi lascia con alcuni nuovi giocattolini con cui divertirvi, compresa una keycard di alto livello.

LABORATORIO

Obiettivo: Sconfiggere Mantis e uscire.
Difficile? Pensiamo di sì. Le guardie rappresentano l'ultimo dei vostri problemi in questo livello.

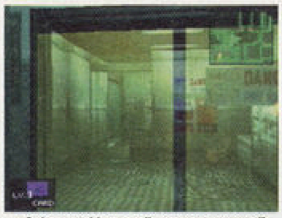


◀ Questo è un modo abbastanza azzeccato per scoprire dove sono le guardie.



▲ Muovetevi di soppiatto intorno ai missili per raggiungere le scale e l'ascensore.

◀ Mettetevi la maschera anti-gas e non sarete soggetti agli attacchi a base di gas.



▲ Qui avrete bisogno di tenere a portata di mano la card di Livello 3 per usarla rapidamente.



▲ Assicuratevi di stare attaccati al muro per beneficiare dell'essenziale inquadratura che otterrete.



▲ Fate incetta di viveri e munizioni il più spesso possibile (e trovate quelle aree segrete).

È FREDDO FUORI!

Obiettivo: Entrare all'interno della base.
Ci sono due condotti che vi garantiscono l'accesso alla base. Uno è controllato da una guardia che dorme e per raggiungere l'altro condotto dovete evitare una telecamera e una guardia di ronda.





▲ Andate dritti verso il camion poiché c'è una pistola nascosta all'interno. Comunque, non usatela finché non avete il silenziatore.

◀ Le granate chaff sono ottime per evitare le telecamere, ma non vale la pena rischiare in questo caso, dato che i riflettori si muovono rapidamente.

INSCATOLARE CON FURBIZIA!

Una scatolone di cartone può anche essere inutile per fermare i proiettili, ma se le guardie non vi vedono mentre ci entrate potete aver fortuna ed evitarle.



▲ Sembra sciocco, ma potete muovervi in uno scatolone e le guardie si insospettiranno solamente di tanto in tanto. Inoltre è esilarante vedere quanto vicino a loro potete spingervi dentro uno di essi. All'interno: Premete ④ per mettere la visuale in prima persona e questo è ciò che vedete al di fuori dello scatolone. Ingegnoso, eh?

FERMI TUTTI!
NOI LO ABBIAMO FINITO!

Non ci sono molti giochi che riescono a sopravvivere al tipo di sessioni spaccagioco che abbiamo qui a Games Master, e Metal Gear Solid non è stato un'eccezione. Pur stupendo com'è, è leggermente troppo corto (11 ore di gioco, se sapete quello che dovete fare), ma quando abbiamo parlato di ciò con la Konami ci hanno detto che saranno aggiunti ulteriori modalità e sequenze in modo da rendere il gioco inglese ancor più completo ed eccitante.



ROBONINJA!

C'è quasi un crescendo di tensione mentre vi avvicinate allo scontro con questo tizio e quando giunge il momento, si scatena l'inferno.







EXTREME G 2: XG2

Più rapidi di Bip Bip, quelli della Probe sono ricorsi ai mezzi estremi per dare vita al seguito perfetto...

IN USCITA A DICEMBRE

▼ SVILUPPATORE
PROBE
▼ EDITORE
ACCLAIM

▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GamesMaster







Prima di Extreme G, dire che un gioco di corse era troppo veloce era come sostenere che in un clone di Doom c'erano troppe armi. Follia! Il brutto era che il tesissimo sistema di comando e le strette piste di Extreme G vi impedivano di sfruttare appieno il ritmo serratissimo del gioco. Questo è un aspetto che Probe ha avuto l'ottima idea di rivedere completamente nel seguito del gioco, che al momento va sotto il nome di XG2.

Ora le moto hanno delle sospensioni vere e proprie, il che vi consente di attutire gli urti e di cambiare fulmineamente direzione per una corsa più rapida e precisa. Potete persino spostare il vostro peso da una parte all'altra come se vi trovaste su un circuito vero, raggiungendo inclinazioni incredibili. Il cambiamento maggiore consiste però in quanto è accaduto ai percorsi. Benché ci siano ancora gli stretti passaggi all'interno di gallerie e le autostrade a una sola corsia, ora potrete anche spaziare tra piste accidentate nella giungla o schizzare per autostrade a più corsie, quasi verticali, caratterizzate da un'assenza di nebbia, che rende tutto più aperto e bello da vedere. I migliori effetti luminosi contribuiscono a dare a ciascuno dei 12 mondi del gioco un proprio aspetto caratteristico, dall'oscurità incombente di Lumania ad Aquanor inondata dal sole. Tutto sommato, sembra proprio che Probe sia riuscita a mantenere la folle velocità del gioco originale, aggiungendovi armi migliori, più violenza e quella varietà nei percorsi e nelle moto in cui il primo gioco lasciava a desiderare. Tutto ciò non potrà che fare felici gli amanti della velocità e di Extreme G.

Un giro intorno al mondo!

La versione completa del gioco avrà 12 mondi, ciascuno con tre piste connesse fra loro al suo interno. Per ciascun livello di difficoltà che supererete (Facile, Medio, Difficile) avrete accesso al successivo segmento del circuito. Tra vulcani, balzi e percorsi con le più diverse superfici, eccovi un'anteprima in esclusiva su metà dei mondi che vi attendono:

anville



cordillon



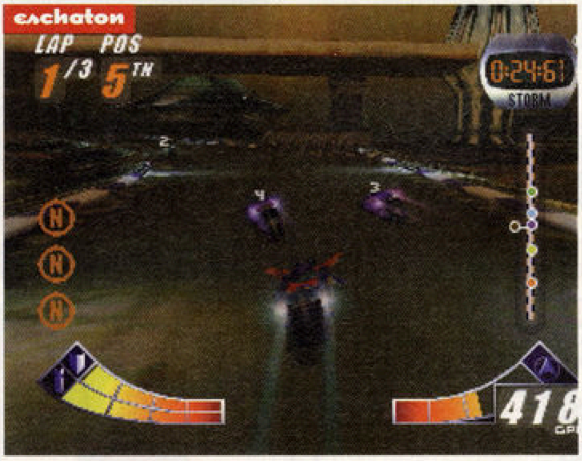
aquanor



lumania



eschaton



farron



RAGAZZI, CHE MOTO!

La scuderia di XG2 comprende la brillante e argentea Honda Pantheon: la moto più veloce della serie standard. Le moto non sono soltanto più belle: curvano meglio (grazie alle sospensioni migliorate) e dispongono di un armamento più efficace (che comprende un missile teleguidato con telecamera incorporata). Persino gli scontri sono ancora più spettacolari, con frammenti e parti delle carrozzerie che schizzano in giro per la pista.



▲ I progressi compiuti nella realizzazione degli effetti di luce fanno sì che ora la vostra moto brilli al buio. Molto utile se ve la dovessero fregare.





il pagellino

+ Percorsi più grandi e vari, moto migliori e meno nebbia.

− In effetti i percorsi sono solo 12, ed è ancora un po' troppo difficile.

quando uscirà?

Al momento Probe si sta dando da fare sulla fondamentale opzione a più giocatori e sta aggiungendo nuove armi.

Il gioco dovrebbe uscire a dicembre. Speriamo di metterci le mani sopra in tempo per il prossimo numero.

PlayStation

IN USCITA A DICEMBRE

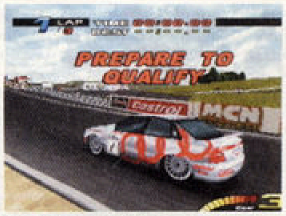
▼ SVILUPPATORE
CODEMASTERS
▼ EDITORE
CODEMASTERS

▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

TOCA 2
TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Avete dato la polvere a tutti in Colin McRae. Avete sbattuto fuori pista tutti i concorrenti di TOCA. Quello che ancora non avete fatto però è far rombare i motori di questa delizia che Codemasters sta per far uscire dai box...





Gli sviluppatori di TOCA 2 hanno potenziato il gioco originale in ogni sua fibra. Che razza di rifacimento! Dalla grafica, sviluppata sulla base dell'ultra-realistico Colin McRae Rally, fino al caratteristico rombo dei motori tutto sembra migliore!

È come se tutto avesse ricevuto una bella dose di steroidi Castrol. La novità più esaltante è rappresentata dall'aumentata quantità di fotogrammi: mentre TOCA scorrazzava allegramente in bassa definizione (320 x 240), TOCA 2 schizza a una incredibile risoluzione di 512 x 240. Sono rappresentate tutte le 17 squadre (Williams Renault, Volvo 240 Racing, Audi Sport UK, eccetera), e all'interno delle macchine (che possono subire guasti realistici) sono visibili i piloti attraverso i parabrezza. I replay delle azioni si possono paragonare nientemeno che a quelli di Gran Turismo! TOCA Touring Car è stato un prodotto eccezionale per Codemasters.

Si è piazzato al terzo posto per numero di copie vendute nelle classifiche del Natale dell'anno scorso, superato solo da popolarissimi Tomb Raider 2 e FIFA Road To World Cup. Insomma, TOCA si è trovato veramente in bella compagnia. Secondo alcuni il TOCA originale è uno dei migliori giochi di corse di tutti i tempi e ora è stato migliorato al 100%. Mettetevi alla guida di questa eccellente nuova versione...



REPLAY FANTASTICI IN ALTA DEFINIZIONE!

Se i replay di Gran Turismo vi hanno fatto lampeggiare i fari e suonare il clacson, provate un po' a dare un'occhiata a questi replay in alta definizione. Nella nuova versione sono state aggiunte numerose inquadrature per i replay, fra le quali la bizzarra 'inquadratura da un elicottero' che vedete qui sotto. Alla faccia!



▲ La nuova grafica di TOCA 2 è incredibile. Guardate che dettagli.





◄ Avete visto l'incredibile livello di dettagli nei finestrini dei veicoli? Uau!



◄ L'inquadratura 'vista dal passeggero di un elicottero'.

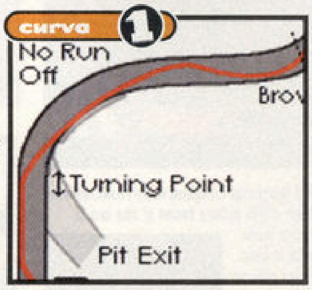


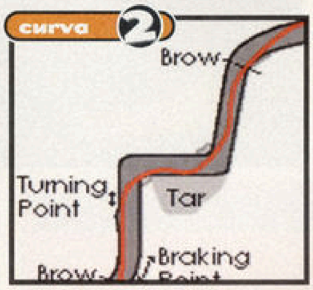
▲ Con replay come questi, è facile vedere nello specchietto retrovisore la Honda (quella rossa) che si affianca per sorpassare.

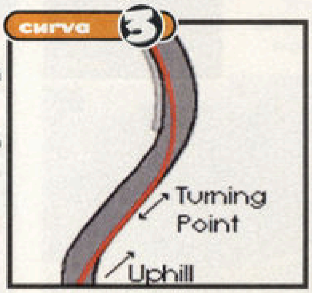
AI BORDI DELLA PISTA

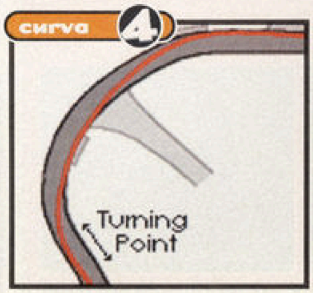
Le gare di auto da turismo sono uno sporco affare. Abbiamo ogni tipo di colpo basso e di tattiche sleali basate sull'impatto contro la carrozzeria dell'avversario. Il sistema più facile per portarsi in testa al furibondo gruppo consiste nello sfruttare i bordi della pista in curva, le cunette e le fermate ai box.

1. Per uscire al meglio dai box sembra essenziale tenersi strettamente sulla destra.
2. TOCA 2 vi mette a disposizione una guida dell'esperto che spiega come percorrere al meglio ciascuno dei circuiti.
3. Un curva chicane rende necessario un approccio tipo 'entra stretto ed esci largo'.
4. Il percorso più breve possibile in una curva a U è quello in cui attraversate la pista in corrispondenza del vertice.









LIVREE SPONSORIZZATE...

Uno dei tocchi migliori di TOCA 2 sta nella fatica che gli sviluppatori si sono sobbarcati allo scopo di rendere con esattezza e fedeltà le livree delle macchine di ciascuna squadra. Fa veramente una grossa differenza.





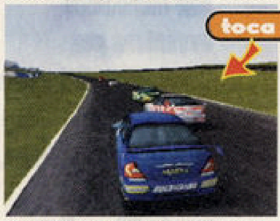
◄ Pubblicità della birra (Kaliber) vicino a quella dei telefoni cellulari (Vodaphone).

▲ Questi siete voi con il casco, al comando. State lontani dall'erba!

Ed ecco le novità...

Giusto per convincervi che non state sognando, eccovi la pura verità. Considerate voi stessi come TOCA 2 si piazzi decisamente davanti al suo fratello maggiore...











▲ Il miglior gioco di corse Platinum? Sicuro. TOCA si presenta bene, non c'è dubbio...

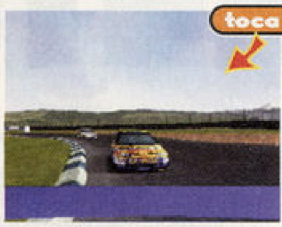
▲ ...ma guardate questo! La nuova versione lo fa semplicemente scomparire. Ombre! Effetti di trasparenza!

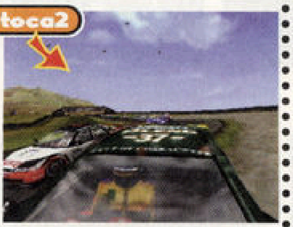
▲ Ma aspettate! Ci sono anche i danni realistici alla carrozzeria! La vernice che si scrosta!

▲ Sì, ma che ne dite poi delle inquadrature migliorate e delle animazioni superdettagliate?









▲ Assolutamente strepitoso!

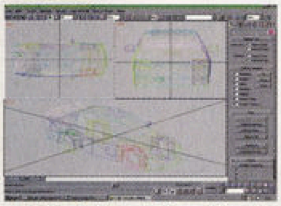
▲ Dettagli ad alta definizione per tutte le macchine e lungo tutto il gioco! Le teste dei piloti! Gli scappamenti dei motori!

▲ Date un'occhiata, ragazzi. Potete vedere attraverso il mio alettone posteriore.

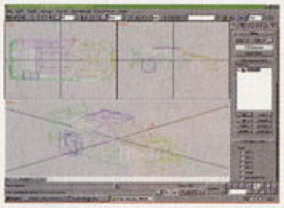
▲ Si può anche vedere attraverso il parabrezza.

ROBA DA ERGASTOLO!

TOCA è uno sport violento, e ciò è reso evidente dai veicoli distruttibili di TOCA 2. Il sistema degli impatti è stato notevolmente migliorato rispetto al primo gioco: ora paraurti e alettoni possono essere fatti volar via da impatti ad alta velocità. Sono stati utilizzati dei sistemi di design computerizzato per rimodellare le macchine, come potete vedere sotto.



▲ Tutti i veicoli sono stati completamente ridisegnati mediante alta tecnologia...



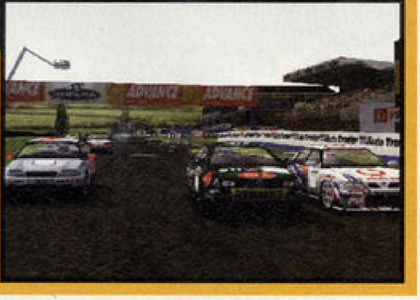
▲ ...sistemi di design e modelli computerizzati. Esattamente come nella realtà!

LO SCENARIO SI SPOSTA...



Allo scopo di dare una maggiore percezione della velocità e un aspetto più interessante, sia gli sfondi sia le tribune sono stati ulteriormente avvicinati alla pista. A tavoletta, ragazzi!





▲ Il fatto che le piste siano state ridisegnate dovrebbe essere ovvio per tutti, e non solo...

► ...ai veterani di lunga data di TOCA. Date solo un'occhiata ai nuovi dettagli degli oggetti lontani.

GOMMA BRUCIATA!

Benché la nostra versione preliminare comprenda solo Oulton Park, il gioco completo dà accesso fin dall'inizio a tutti gli otto circuiti: Thruxton, Silverstone, Donington Park, Brands Hatch, Croft, Snetterton e Knockhill.



▲ Meglio non provare a passare quella Volvo dall'interno, Nigel. No, sarebbe un suicidio...





▲ Avete già l'acquolina in bocca? E allora eccovi un po' di questa grafica sbalorditiva!

◄ Fumo, polvere e pneumatici puzzolenti. Roba di tutti i giorni per i ragazzi di TOCA 2...



PRIME IMPRESSIONI

Le nostre prime impressioni su TOCA 2

Come si comporta TOCA 2 in pista? Infilatevi una di quelle tute e abbassate la visiera. La Ford Van Diemen Formula è un bestione difficile da controllare. Certo, schizza come un lampo, ma in curva, specialmente sul bagnato, lascia molto a desiderare. La Honda Accord a trazione anteriore è più facile da padroneggiare, e il suo motore romba come non mai.



I dettagli extra ottenuti grazie all'alta definizione garantiscono una visibilità molto migliore in pista. Guardate la visuale alle spalle del gruppo sulla griglia di partenza. E non è tutto. Non solo vi trovate in una posizione migliore per tenere sotto controllo le curve imminenti, le altre macchine e gli ostacoli sulla pista: l'alta risoluzione permette anche di sfruttare al meglio l'illuminazione in tempo reale. Il risultato è che tutto ha un aspetto molto più preciso e scattante.
Per quanto riguarda l'animazione, TOCA 2 opera nientemeno che alla velocità di 30 fotogrammi al secondo, che diventano 60 nelle gare di qualificazione e in quelle a tempo. Niente male.





il pagellino

\+ Il TOCA dei vostri sogni: il miglior seguito in assoluto nella storia della PlayStation.

− Non sarà in commercio fino a Natale.

quando uscirà?

Nel momento in cui diamo alle stampe questo numero, Codemasters sta apportando gli ultimi ritocchi alla versione finale...

TOCA 2 uscirà verso Natale, perciò tenete d'occhio il nostro numero di gennaio per avere una prova di questo gioco.

Dreamcast

IN USCITA A DICEMBRE

▼ SVILUPPATORE
SEGA (SONIC TEAM)
▼ EDITORE
SEGA

▼ GIOCATORI
N.D.
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SONIC ADVENTURE

Ecco altri particolari sull'incredibile avventura per Dreamcast. Nel ruolo del protagonista, sua altezza Sonic di Sega, in un fantastico mondo 3D... Non vediamo l'ora di mettere le mani sulla versione definitiva!







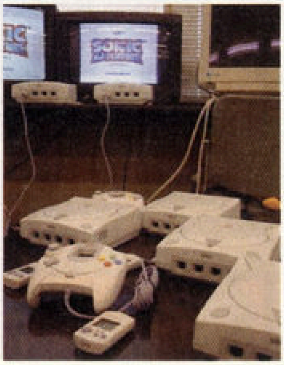
Finalmente torna Sonic, dopo quattro anni di semi-assenza (con l'eccezione della raccolta Sonic JAM per Saturn), ora in un gioco 3D per Dreamcast.

Nel 1996 iniziarono a girare delle voci nell'ambiente della stampa giapponese su un "Progetto Sonic". Sega pubblicò perfino un logo ufficiale, quasi a voler confermare di stare lavorando a un nuovo capitolo di Sonic. Dopo un po' di tempo, iniziarono a trapelare delle notizie su di un "gioco di ruolo Sonic", che era infatti il nome del progetto di Sonic Adventure. Dopo la pubblicazione di Sonic Jam, tutti riconobbero in questo gioco il "gioco di ruolo Sonic" in questione. Non era però che la prima comparsa di Sonic in 3D. La trama dell'avventura si basa sulla scomparsa di sette pietre preziose. Appartengono ai personaggi del Chaos, che le rivogliono. I programmatori di Sonic Adventure hanno usato per i rapporti con il popolo del Chaos un sistema simile a quello di NiGHTS: loro aiutano voi nel corso del gioco e voi aiutate loro nella loro crescita come popolo. Potete addirittura scaricare i vostri dati su un VMS, cioè la parte "portatile" del Dreamcast, così da portare avanti il loro sviluppo mentre fate una passeggiata! Sega è riuscita a dimostrare che il Dreamcast è la console più potente in circolazione. In Giappone, Sonic non era popolare come in Europa (dove il Mega Drive prevaleva sul Super Nintendo). Con la fantastica grafica di Sonic Adventure e la promessa di Yuji Naka, produttore del gioco, che sarà accessibile a ogni tipo di giocatore, è probabile che ci sarà un bel cambiamento in Giappone...



Il Sonic Team alla riscossa!

Ci vogliono letteralmente anni per creare un gioco rivoluzionario come Sonic Adventure. L'equipe di Sonic ha lavorato su Sonic Adventure, nel più grande riserbo, per quasi due anni.





▲ Yuji Naka e il suo gruppo hanno fatto davvero un gran lavoro. Basta guardare gli scenari...

◄ Anche i piccoli VMS diventeranno una presenza importante nei prossimi giochi Sega.

A prima vista...

Alla cerimonia di presentazione di Sonic Adventure, tenutasi in un teatro nel centro di Tokyo il 22 agosto, il nostro eroe in blu ha fatto un'entrata davvero spettacolare. Prima di mostrare su un grande schermo il gioco vero e proprio, Sega ha presentato un misterioso filmato d'apertura (usato da Sega come video pubblicitario per la televisione giapponese). Mentre Robotnik crea il suo nuovo quartier generale, risveglia un'antica creatura acquatica chiamate Chaos (che ha bisogno degli Smeraldi del Chaos per diventare più potente). Chaos ha già inondato una città, e questa è la parte che abbiamo visto nel filmato...



▲ Sega voleva attirare un pubblico più numeroso di quanto era successo con la presentazione di D2 (11.000 presenze). C'è riuscita: erano presenti tra i 13.000 e i 15.000 appassionati.

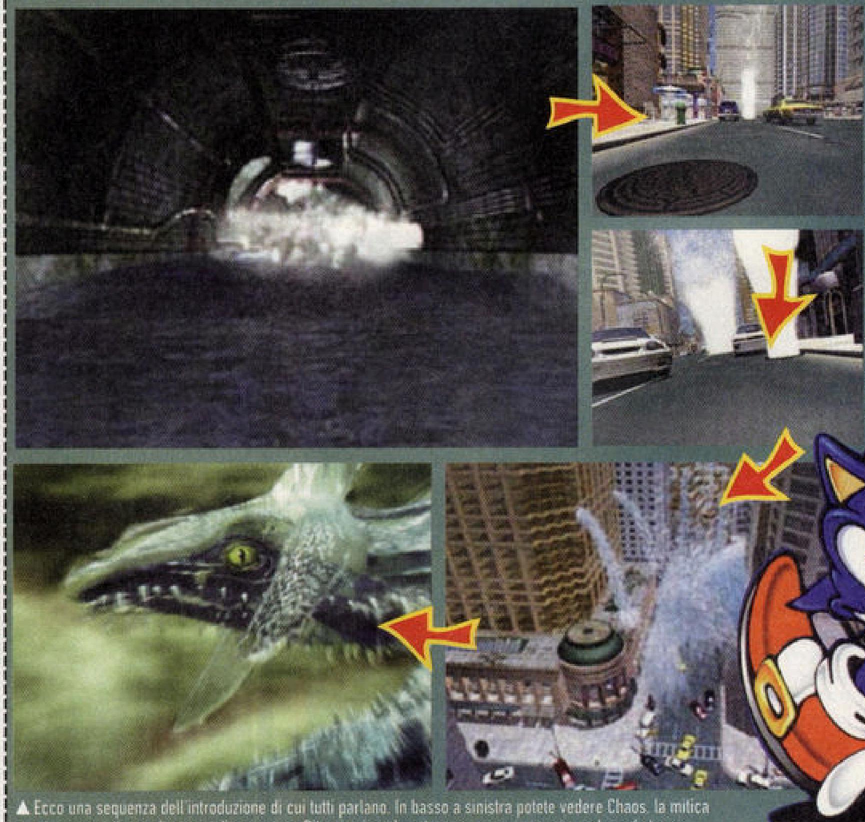




▲ Il signor Irijimari il signor Sega, detto tra noi, ha dato inizio alla presentazione.

◄ "Prendete qui la brochure di Sonic Adventure. Forza!".





▲ Ecco una sequenza dell'introduzione di cui tutti parlano. In basso a sinistra potete vedere Chaos, la mitica creatura acquatica e che razza di caos crea. Ditemi voi se deve toccare a un porcospino salvare la terra...



I PERSONAGGI

Sono stati presentati sei personaggi in totale. A seconda della creatura che selezionerete, vivrete una storia diversa...



DR ROBOTNIK (BOSS)

▲ È un genio del male con un Q.I. di 300. Mentre costruisce un quartier generale sotterraneo segreto, scopre delle antiche incisioni che rivelano il potere degli Smeraldi del Caos. Decide perciò di usarli per conquistare il mondo. Insieme alla sua armata di animali ha come primo obiettivo di conquistare Station Square, scontrandosi inevitabilmente con Sonic.

IL PORCOSPINO BLU



▲ Sonic deve proteggere la città dal perfido Dr Robotnik. Il sistema di controllo è uguale, in più ha un Homing Attack, cioè un attacco a ricerca automatica.

MILES 'TAILS' POWER



▲ La volpe a due code è famosa per la sua conoscenza degli aeroplani e ha creato un super-biplano chiamato Tornado, presente in un sotto-gioco. Tails ha una grande ammirazione per Sonic e vuole stare sempre con lui.

KNUCKLES L'ECHIDNA



▲ Il rivale-amico di Sonic è il Signore degli Smeraldi dell'Isola nel Cielo. È forte, può scavare, arrampicarsi e non perdona facilmente.

BIG IL GATTO



▲ Vive insieme a Frog vicino a un rudere, ama pescare e ha sempre con se una canna. Un giorno, Frog ingoia uno Smeraldo del Caos e scompare. Big Cat parti all'avventura.

E-102 GAMMA



▲ Costruito dal Dr Robotnik, E-102 è un robot con una mira accuratissima, il secondo esemplare della serie E-100. È fedele al Dr Robotnik e seguirà sempre i suoi ordini.



AMY ROSE

▲ È piena di entusiasmo e ha un cuore puro in cerca di un po' d'amore. La sua specialità è l'attacco Pico Pico Hammer e il suo hobby è fare spese. Quando scopre che i robot del Dr Robotnik rubano gli uccellini, decide di intervenire.



Il porcospino parla...

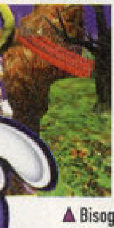
Nella versione per Dreamcast, Sonic parla più del solito. Il porcospino, di solito muto, colloquia e interagisce con gli altri personaggi come nei giochi di ruolo. Per adesso parla giapponese, ma in futuro si esprimerà anche in varie lingue europee...



Giocabilità doppia!

La struttura del gioco è divisa in due parti. Una è la "fase di ricerca", in cui vi potete muovere liberamente in un ambiente 3D. L'altra è la "fase d'azione", in cui avete una possibilità di scelta più ristretta. La telecamera è posta in alto dietro il protagonista.







▲ Bisogna raccogliere altri anelli in Sonic Adventure.





▲ La sezione che non prevede elementi da GdR vi lascia meno libertà.

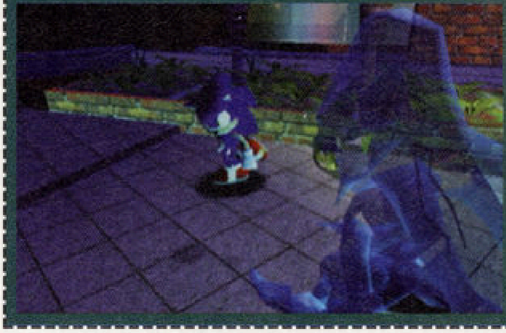
Mondi fantastici!

È difficile apprezzare la giocabilità di Sonic Adventure se non lo si prova. La cosa che risalta maggiormente è l'impatto visivo, che convincerà molti giocatori a procurarsi il Dreamcast. Se non ci credete, date un'occhiata alle ambientazioni del gioco...











Fermatevi un attimo a respirare!

Lo svolgimento di Sonic Adventure è intervallato da alcuni sottogiochi. Il migliore visto finora è quello in cui Sonic vola sul biplano di Tails, Tornado, diretto verso la fortezza volante di Robotnik.





Velocità pazzesca!



Il livello Speed Highway ha l'atmosfera tipica di Sonic, con una velocità eccezionale e un'ottima animazione dei personaggi. Per mantenere alta la velocità, i programmatori hanno deciso di disegnare alcuni edifici in 2D. C'è un punto in cui Sonic affronta una strada che gira a 360°!

il pagellino

+ Un esempio lampante delle possibilità del Dreamcast. Il ritorno di Sonic!

− La grafica è stata aggiornata, ma la giocabilità avrà subito lo stesso trattamento?

quando uscirà?

Presto si potranno ammirare altri scenari del gioco e potrebbe essere presentata anche una versione giocabile.

Nel numero scorso ci sono le prime incredibili foto del gioco. Troverete ulteriori notizie al più presto.

PlayStation

IN USCITA A DICEMBRE

▼ SVILUPPATORE
NAMCO
▼ EDITORE
NAMCO

▼ GIOCATORI
N.D.
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

R4: RIDGE RACER TYPE 4

Nel 1994, Ridge Racer favorì il successo della PlayStation in Giappone. Adesso, quattro anni più tardi, il nuovo titolo della serie viene rinnovato sulla scia di Gran Turismo. Ed è successo tutto nel più profondo silenzio...



Quando il primo capitolo della serie Ridge Racer passò dalle sale giochi alla PlayStation, fu subito chiaro che questa console della nuova generazione avrebbe avuto un grande successo.

Il nuovo nato della scuderia Ridge Racer sembra altrettanto grandioso. A quel tempo, Ridge Racer era un gioco rivoluzionario dal punto di vista della grafica.

Anche R4: Ridge Racer Type 4 avrà un impatto forte sui vostri sensi. Namco ha deciso di abbandonare le auto coloratissime dei giochi precedenti. Ha preferito loro dei bolidi più vicini alla realtà creati in texture mapping e impreziositi da effetti di luci e ombre davvero belli. I fondali sono più dettagliati, si può vedere in lontananza in maniera molto chiara e sembra che i programmatori addetti alla grafica abbiano dato un tocco "solare" a tutto il gioco. Nel 1994, Ridge Racer era molto superiore ai suoi concorrenti, ma nel 1998 le cose sono un po' più difficili per Namco.

Bastano due parole: Gran Turismo. Non c'è dubbio che per R4: Ridge Racer Type 4 sarà una bella sfida cercare di battere l'ottimo gioco di corse di Sony.

Namco ha però incluso una nuova modalità Grand Prix e può sfruttare l'esperienza degli anni passati nello sviluppo dei giochi di macchine. Presto però sapremo se sarà davvero competitivo.

Allora, vediamo un po'...

Namco è fiera dell'"incredibile grafica dei fondali" e non si può darle torto. Non c'è più l'atmosfera minacciosa e cupa di Rage Racer, e il cambiamento verso un aspetto più vicino a quello di Gran Turismo è piacevole a vedersi.



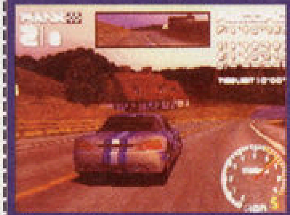




▲ Dalle prime immagini che ci sono giunte è lampante che il gruppo responsabile di R4: Ridge Racer Type 4 usa le inquadrature chiuse e le curve per mascherare gli aggiornamenti.

Una stagione di corse!

Una delle caratteristiche migliori di R4: Ridge Racer Type 4 è la modalita di simulazione Grand Prix. Si chiama "Real Racing Roots '99": e una modalita per un giocatore dove siete un pilota indipendente che deve affrontare un'intera stagione di Gran Premi. È fondamentale scegliere la scuderia giusta per la quale gareggiare: per il momento ci sono il Pac Racing Club, il Racing Team Solvalou e il Racing Club Micro Mouse Mappy, tutte con disegni sulle macchine che ricordano giochi Namco.







▲ Lo specchietto retrovisore è vitale per bloccare i tentativi di sorpasso delle macchine che vi seguono.
► È importantissimo imparare la tecnica di derapata per abbassare i tempi sul giro.



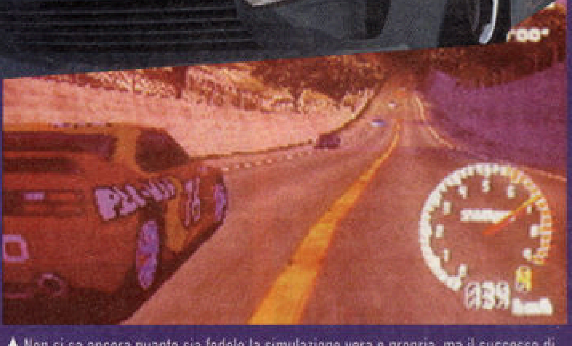


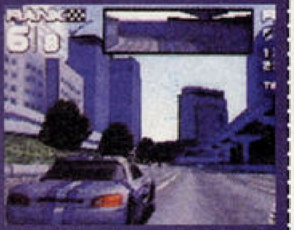
▲ La scuderia e l'auto che sceglieте vanno a influenzare il risultato della gara. Scegliete con molta cura...

▼ Le ombre bluastre danno un tocco speciale a R4: Ridge Racer Type 4.







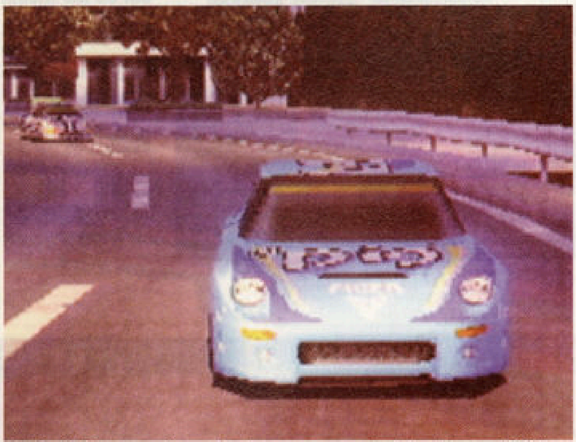


▲ Non si sa ancora quanto sia fedele la simulazione vera e propria, ma il successo di Gran Turismo dovrebbe aver spinto Namco a perfezionare questo aspetto del gioco.

▲ Farete le vostre sgommate in montagna come in città.

GUARDA COME VADO IN DERAPATA!

Namco ha dimostrato in passato di essere in grado di creare dei circuiti da far girare la testa. Ricordate quant'era divertente girare sul quarto tracciato di Rage Racer, l'Extreme Oval, su una Age Alouette truccata? Beh, anche questa volta alla Namco sono riusciti tenere alta la velocità di gioco, impreziosita da una grafica di taglio cinematografico. Anche il replay è impressionante...



▲ I giochi di corse con le macchine hanno sempre avuto delle ottime modalità di replay, ma quella di R4: Ridge Racer Type 4 è incredibile!



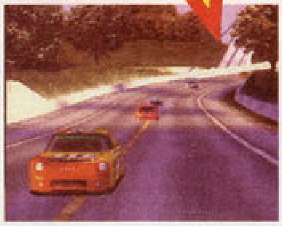
▲ È davvero realistico!



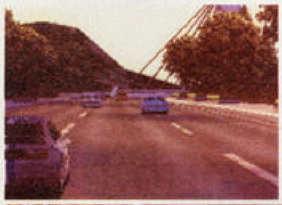




▲ Siamo proprio curiosi di vedere se le animazioni reggono il confronto col realismo di Gran Turismo.



▲ Questa sembra più una sequenza video di introduzione che un replay. La qualità è di livello cinematografico.

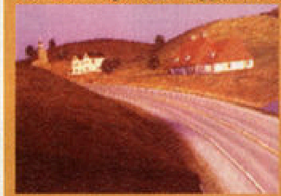


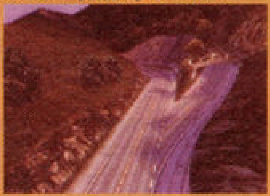


▲ Gli effetti luce evidenziano l'accuratezza dei dettagli delle macchine.

Divertimento doppio!

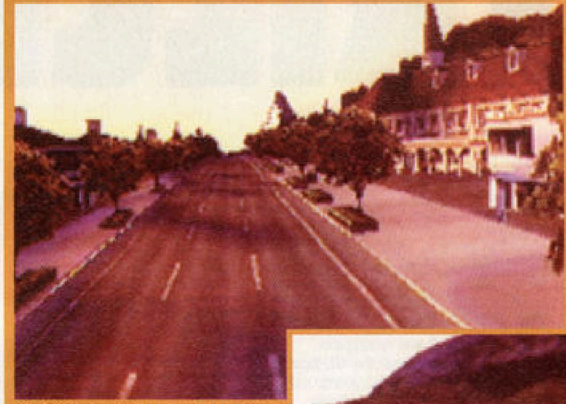
Rage Racer aveva quattro tracciati, R4: Ridge Racer Type 4 invece ne ha otto. Tutti i giochi precedenti avevano solo un circuito, riuscendo però a compensare con una serie di variazioni e cambiamenti. Questa era la critica principale alla serie Ridge Racer, ma ci sono buone speranze che R4: Ridge Racer Type 4 risolva anche questo problema.



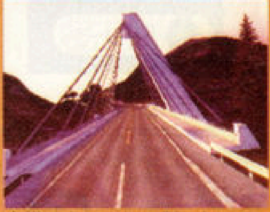




▲ Sembra che su questo tracciato si corra al tramonto.



▲ Dovete scegliere le macchine più potenti e veloci per i circuiti pieni di rettilinei.



▲ C'è ovviamente la tradizionale sezione di corsa sui ponti. Il nostro ponte favorito resta comunque quello del Ridge Racer originale.

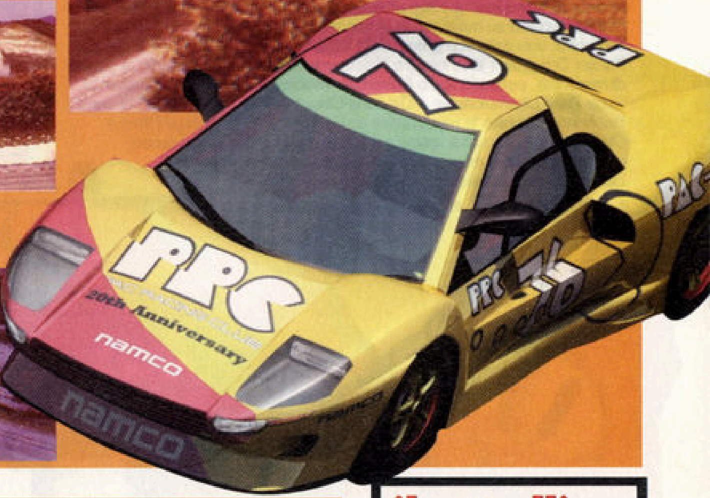


► Non capita spesso di ammirare il tracciato da questa angolazione. Si può vedere molto in lontananza: è uno dei punti di forza di R4: Ridge Racer Type 4.



▲ Le curve sono perfette per sorpassare se si derapa con accuratezza.





TROPPA SCELTA?

In R4: Ridge Racer Type 4 ci sono più di 300 auto con cui poter correre. Non sappiamo quante siano semplicemente delle variazioni di uno stesso modello con una diversa colorazione, per esempio, ma ce n'è per tutti i gusti.



il pagellino

\+ Una nuova, bellissima versione di un gioco ormai diventato un classico.

− È probabile che non esca prima di Pasqua dell'anno prossimo. Booo!

quando uscirà?

Come è successo con Rage Racer, Namco ha tirato fuori questo gioco dal nulla. È già quasi finito!

Tra un paio di mesi avremo la prova della versione giapponese.

Dreamcast

IN USCITA A **DICEMBRE**

▼ SVILUPPATORE
GENERAL ENTERTAINMENT
▼ EDITORE
GENERAL ENTERTAINMENT
▼ GIOCATORI
1-4
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

PEN PEN TRILCELON

Il primo gioco di corse per Dreamcast, in uscita in Giappone nel corso del mese, è pieno di pinguini. Che la follia abbia inizio!







La lista di giochi per Dreamcast va sempre aumentando, ma invece dell'accoppiata Virtua Fighter 3/Sega Rally 2, è un gioco bizzarro ad avere una data certa di uscita. Ecco quindi Pen Pen Trilcelon della piccola casa giapponese General Entertaiment, che va ad aggiungersi a Sonic Adventure e a Godzilla Generations.

È un gioco di corse molto originale, basato sul vecchio Outrun in cui, piuttosto che correre su un circuito "chiuso" come in Mario Kart, si affronta una corsa fuoristrada, con la possibilità di scegliere su quale percorso correre. Al posto delle macchine, usate degli animali per gareggiare: i "Pen Pen" del titolo. Tutti assomigliano a dei pinguini, ma soltanto due sono pinguini veri e propri. Ci sono anche un tricheco e un ippopotamo che gareggiano per il primo posto. Il gruppo di programmatori di Pen Pen Trilcelon ha una grande esperienza nel mondo dei videogiochi. Si sono dati il nome di "Land Ho!" e sono un gruppo di 11 ex-programmatori di Sega che ha lavorato su molti giochi di successo. Per esempio, Kondoh Tomohiro, uno dei pezzi grossi della squadra, è stato il produttore di Panzer Dragoon 1 & 2, mentre Nakamura Atsuhiko è un esperto di giochi di macchine, essendo stato il direttore esecutivo delle versioni Saturn di Sega Rally Championship e Daytona Circuit Edition. Altri membri di Land Ho! hanno lavorato in precedenza su Sonic (1 & 2) per Mega Drive e Chaotix per 32X, quindi sanno come creare un gioco di successo, qualitativamente buono e pieno di trovate geniali e un po' folli. Basta guardare le foto...

Fuori di testa

Il gioco è pieno di trovate spiritose. I personaggi si muovono in maniera fluida e comica, e le espressioni sui loro volti rispecchiano la posizione in corsa. I programmatori del gioco sono grandi fan dei cartoni animati statunitensi, con una particolare predilizione per i Simpson, e hanno cercato di riprodurre in Pen Pen Trilcelon una grafica analoga.



◄ Jaw fa sempre la faccia cattiva, ma in fondo è uno squalo. Non ha una gran reputazione.



▲ Ci sta sorridendo o piuttosto ci vuole dire: "Mmm, ti voglio spezzare le ossa una a una"?



▲ Come in Mario Kart o Diddy Kong Racing, finirete per scegliere sempre lo stesso personaggio, fino alla morte.

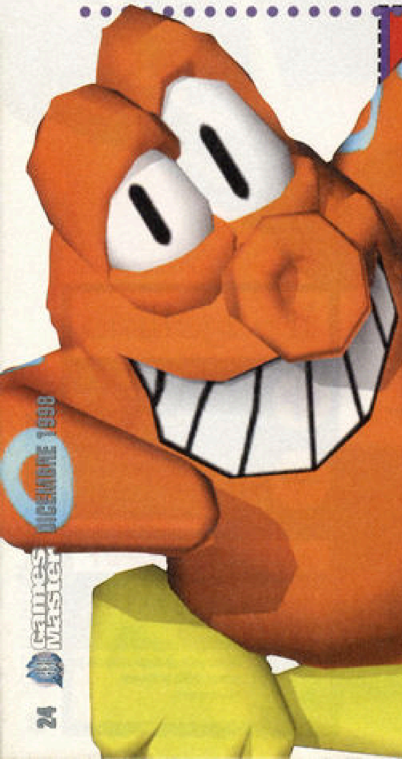
► Ecco una collezione di faccettine. L'ippopotamo ha un'espressione davvero curiosa.











A ciascuno il suo Pen-Pen

Ogni Pen Pen ha le sue caratteristiche, e potete scegliere tra due categorie: i Pen Pen grandi e quelli piccoli. I Pen Pen piccoli sono molto veloci e chiudono molto bene le curve, mentre quelli grossi sono più forti e aggressivi. Basta fare la scelta in base allo stile di guida preferito...

Pen Pen piccoli

Anche se non fanno molti danni e sono un po' deboli, sono molto precisi.



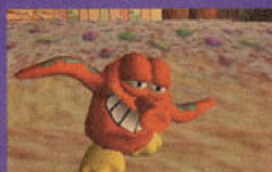
Sparky – Pen Pen (Pinguino)

▲ Nato per correre, è un po' un bambinone.



Tina – Pen Pen (Pinguino)

▲ Vi fa l'occhiolino in continuazione. È furbetta, carina e ricchissima.



Sneak – Taco Pen (Polipo)

▲ Un polipo con le ventose blu è pericoloso anche nella realtà. Sneak è velocissimo.



Mr Bow – Inu Pen (Cane)

▲ Il più sventato di tutti. Mr Bow non riflette mai prima di agire.

Pen Pen Grandi

Non metteteveli contro: è probabile che vi riempiano di legnate!



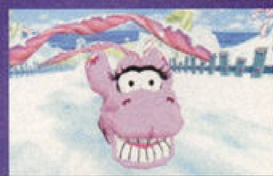
Back – Todo Pen (Tricheco)

▲ Questo è uno tranquillo. Non fatelo arrabbiare, però: non è simpatico quando si arrabbia.



Jaw – Same Pen (Squalo)

▲ Dato che è uno squalo, dovrebbe essere cattivo. Infatti lo è. Stategli alla larga!



Balley – Kaba Pen (Ippopotamo)

▲ Non fatevi ingannare dall'aspetto: è pericolosa!

S-S-SQUALO!

Se Jaw avesse i baffi, sarebbe uguale a quei personaggi dei film anni '20 che legavano le ragazze sulle rotaie. Ragazzi, quando si incavola diventa davvero cattivo!









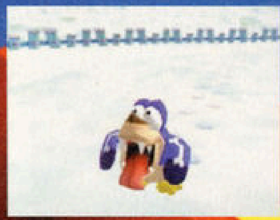


BAU-BAU!

Guardate che personaggio: occhi tondi, cappello buffo e lingua a penzoloni. Non è strano che abbia la fama di non pensare prima di agire.









PEN PEN

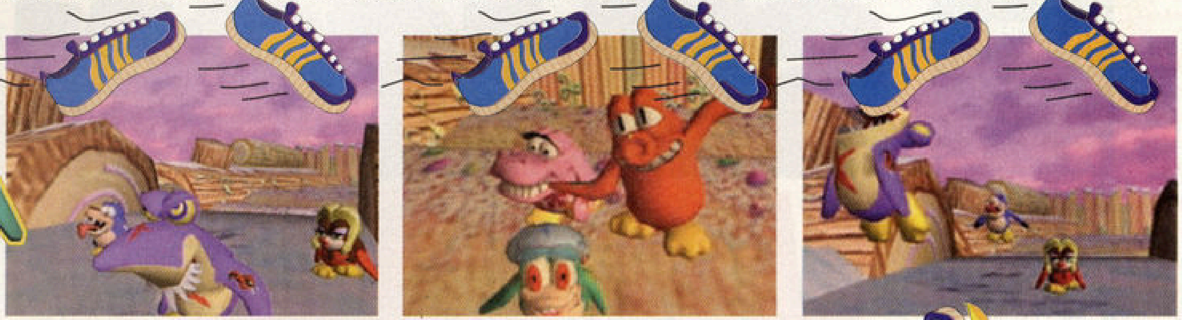


Un pinguino a 200 all'ora!

Avere tra i programmatori del gioco colui che ha prodotto la versione Saturn di Sega Rally Championship, tutt'ora il miglior gioco di corse per questa console, è un bel vantaggio. Pen Pen Trilcelon non è però un semplice esercizio di sgommate dall'inizio alla fine. Ogni percorso ha tre fasi distinte (corsa, nuoto e curve) e mentre alcuni personaggi sono più bravi nel nuoto, per esempio, altri sono migliori nelle curve. Tra una sezione e l'altra ci sono delle sequenze d'intermezzo che vi permettono di prendervi una pausa dall'azione frenetica del gioco.



Non tutti i Pen Pen sono dei buoni corridori: alcuni sono più bravi nel nuoto o nelle curve.



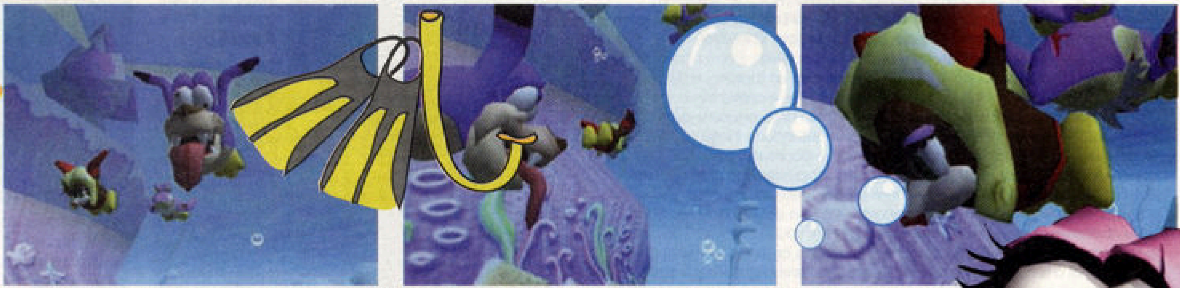


Scivolate sulla pancia e scalciate con le zampe o le pinne, proprio come i pinguini.





Jaw, lo squalo, sarà avvantaggiato? Ballery l'ippopotamo affonderà?





Piccola, fammi luce

Come ogni gioco di corse, Pen Pen Trilcelon ha la sua corsa notturna. Ottimamente illuminata, per altro. Guardate gli alberi di Natale sullo sfondo. Bel-lis-si-mi. Chissà perché il polipo sembra così preoccupato!







Ma che bel fondale!

I fondali non sono stati disegnati per evidenziare ogni singolo particolare, ma vanno benissimo per lo stile da cartone animato del gioco. Quando compare una nuova console, si va subito a notare il livello della grafica che può riprodurre. Ovviamente, quando la PlayStation arrivò sul mercato era ovvio che avrebbe avuto un successo enorme per la chiarezza delle immagini, mentre il Nintendo64 ha ancor oggi un fastidioso effetto di "sfocatura". Per il Dreamcast è la stessa cosa: basta guardare il cielo qui rappresentato... Vedrete molte cose simili in futuro!



▲ I Pen Pen vivono in un posto chiamato Iced Planet, il pianeta ghiacciato. Quindi non ci dobbiamo meravigliare se li vediamo slittare in continuazione.



▲ General Entertainment, oltre a produrre videogiochi, ha lavorato anche a film e video, incluso un film di mostri dal titolo Zeiram 2.



▲ Anche sott'acqua gli oggetti sono ben disegnati. E molto blu.



▲ Le ambientazioni sono tutte molto eleganti e ben fatte. Cosa potevamo aspettarci da una società che...



▲ ...ha lavorato anche all'incredibile Godzilla Generations per Dreamcast? Nient'altro che questo.

il pagellino

+ Vi farà sbellicare dalle risate. La grafica è brillante e movimentata e i pinguini sono proprio simpatici.

− Potrebbe non soddisfare chi si aspettava un gioco di corse più "serio", tipo Ridge Racer.

quando uscirà?

Non è ancora arrivato il debutto del Dreamcast, ma sembra che siano sulla rampa di lancio alcuni giochi di sviluppatori indipendenti.

Abbiamo già dato una prima occhiata a Pen Pen Trilcelon nello scorso numero.

IN USCITA A DICEMBRE

SVILUPPATORE
DMA

EDITORE
TAKE TWO

GIOCATORI
1

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

SPACE STATION SILICON VALLEY

È da quando abbiamo visto l'Esorcista che una storia di possessione non ci appassiona a questo punto. L'ultima avventura di DMA sta per catturare la fantasia dei possessori di Nintendo 64. Ma di che si tratta?





Il tema della possessione costituisce i dieci decimi di Siclicon Valley. Iniziate il gioco nei panni di EVO, un robot tecnologicamente avanzato, e dovete prendere possesso di altre creature per raggiungere gli obiettivi di ciascun livello.

Per prendere possesso delle creature dovete ucciderle. Potrà non sembrarvi un gran che, ma quando vi ritroverete nel corpo di un topolino e dovrete cercare di uccidere un colossale orso, comincerete a capire dove sta il difficile. Soltanto quando avrete preso il controllo della creatura giusta potrete misurarvi con gli enigmi e i trabocchetti che vi attendono lungo i 30 livelli del gioco. Anche se i primi animali di cui dovrete impadronirvi sono abbastanza normali, come pecore, cani, volpi, eccetera, scoprirete ben presto alcuni autentici scherzi della natura. Per avere un'idea delle mostruosità che vi attendono, provate a immaginare pecore a molla o cani a reazione, solo due delle abominevoli creature che sono in agguato. I poteri di questi animali non si limitano a quello di lasciare depositi di materiale organico su cui la gente mette i piedi o a quello di essere trasformati in hamburger. Preparatevi a vedere missili teleguidati, esplosivi, teletrasporti, paracadute e ogni sorta di curiosità. Sembra un po' bizzarro, ma cos'altro potevate aspettarvi dal team che sta dietro a GTA e a Lemmings? Dopo quasi tre anni di lavorazione, Space Station Silicon Valley si preannuncia come un altro titolo da tutto esaurito per il Nintendo 64. Ecco quindi un'altra buona ragione per acquistare la console Nintendo...

CHE RAZZA DI ANIMALE!

Ciascun animale è dotato di poteri specifici, ognuno dei quali è adatto per risolvere un preciso enigma o per ovviare a un problema specifico fra quelli che EVO dovrà affrontare.



◄ Santo cielo, questo gioco è pieno zeppo di pecore!



► L'unico modo per raggiungere i luoghi elevati sarà prendere la forma di uccelli.



◄ Un pizzico di azione. Beh, un topo non avrebbe nessuna possibilità, no?



► La Volpe del Deserto è, ovviamente, l'ideale per il deserto.

Vita da cani!

Nella fattoria partite sotto forma di topi, vi impadronite di una pecora per attraversare il ponte, fate crescere alcune carote, vi trasformate in un cane a reazione, uccidete le volpi, disattivate il reticolato elettrico, vi ritrasformate in un cane e rientrate nel canile.



◄ Uno sguardo d'insieme al livello della fattoria, fin dall'inizio del gioco, vi mostra tutti gli ostacoli che dovrete superare (balzi, ponti, reticolati elettrici, ecc.).



▲ È un cane con ruote al posto delle zampe. Non può sedersi o riportarvi il bastone, ma i suoi trucchetti sono molto più utili nel gioco.



◄ Le pecore. Vi causano ogni tipo di problema gironzolando dappertutto.

INGEGNERIA FRENETICA!

Grazie alla pecora Dolly e ai giochetti di clonazione effettuati su di lei, tutti oggi si gingillano con il DNA. Impadronitevi di un animale in Silicon Valley e avrete modo di vedere di cosa è fatto e cosa sa fare.



◄ Un cane con le ruote. Speriamo che gli sviluppatori si rimettano presto.



► Un pinguino elettrico. Proprio così.

Cocktail di bestie!

Insomma, Silicon Valley è un gioco pieno zeppo di animali. È evidente che al mondo non ci sono abbastanza animali, visto che DMA ha dovuto crearsene di propri. Quei ragazzi bevono davvero troppo caffè...



◄ Una tartaruga con un cannoncino sul dorso. E non è che una delle creature più normali.



il pagellino

+ Dovete impadronirvi di centinaia di creature per completare il gioco.

− **La profondità della visuale è limitata, e potranno esserci altri problemi sul piano della grafica.**

quando uscirà?

DMA Design dovrebbe riuscire a mettere in circolazione questo gioco prima che cominci a nevicare.

Aspettatevi una prova di Silicon Valley al più presto!


SPACESTATION
SILICON VALLEY
Games Master

ACTUA SOCCER 3







Uhm... ennesimo gioco di calcio, o ennesimo bidone? Proviamo a dare un'occhiata a quello che questo Actua Soccer 3 ha da offrire a tutti gli appassionati di calcio... Grazie alle sue 45 squadre scelte tra i migliori campionati di tutto il mondo, Actua Soccer 3 può contare su una "rosa" di giocatori che contiene qualcosa come 10.000 elementi, tutti creati in base alle caratteristiche dei giocatori reali delle squadre di tutto il mondo. Ci sono anche dieci tra le più grandi stelle del calcio: aspettatevi di vedere i vari Ronaldo & co. Una volta selezionati squadre e giocatori preferiti, vi resterà solo l'imbarazzo della scelta del campo di gioco. Potete scegliere fra i 30 stadi più famosi del mondo. Templi del calcio come l'Old Trafford, Wembley, il Nou Camp e l'Olimpia Stadium sono stati riprodotti con la massima fedeltà, grazie all'utilizzo di oltre 1.000 poligoni per ognuno di essi. È superfluo dire che tutto ciò è assolutamente inutile senza una buona giocabilità, e da questo punto di vista Actua Soccer 3 sfoggia un'intelligenza artificiale da far completamente eclissare le precedenti versioni del gioco. I giocatori hanno un senso della posizione molto più spiccato e seguiranno con attenzione la partita. Il risultato è un gioco molto più fluido grazie alla cura dedicata ai passaggi.

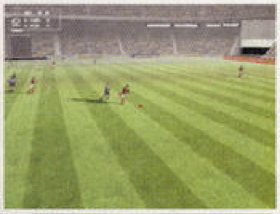


▲ Queste immagini sono tratte dalla versione PC. Non sono fantastiche?

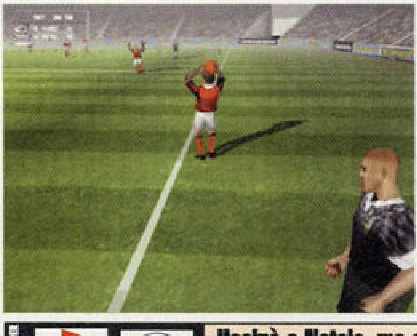


▲ Qui troverete alcuni degli stadi più famosi al mondo.









▲ La maggiore intelligenza dei giocatori vi darà del filo da torcere con gli avversari, ma anche i vostri compagni ne beneficeranno, grazie a un migliore senso della posizione.

DISPONIBILE PER PlayStation PC

Uscirà a Natale, ma aspettate la recensione prima di investire i vostri soldini...

SYPHON FILTER

Washington DC è sotto la minaccia di un attacco terroristico con un'arma biologica che potrebbe uccidere milioni di persone. Inutile dire che l'unica persona in grado di salvare la vita, l'universo e tutto quanto siete voi, nei panni di tale Gabe Logan. Mascella squadrata, tecniche da agente speciale alla Metal Gear Solid e un arsenale invidiabile sono tutto quello che vi servirà per trattare con i cattivoni di turno. Missioni segrete e spionaggio sono di gran moda al momento!



▲ Questo gioco si unisce, ai vari Tomb Raider 3, Tenchu e Metal Gear Solid...

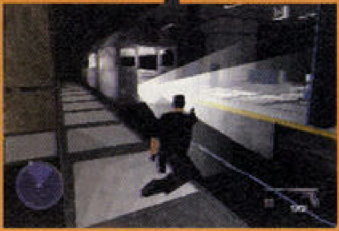


▲ ...il che è una riprova del momento di popolarità che attraversa questo genere.





▲ Rotolatevi, arrampicatevi e inginocchiatevi. Ma chi cavolo credete di essere: David Duchovny negli X-Files?



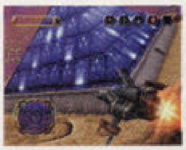
◀ È tutto ancora un po' granuloso, ma la versione definitiva dovrebbe correggere il problema.

DISPONIBILE PER PlayStation

Potrà competere con Metal Gear Solid? Altre notizie al più presto...

B-MOVIE









La divertente fantascienza dei film di serie B degli anni 50 torna alla grande con B-Movie di GT. Non è certo una novità (Plan 8 from Outer Space risale a qualche annetto addietro), ma questa volta si tratta di uno sparatutto puro. Per procurarvi nuove armi e astronavi dovrete spazzare via più omettini verdi che riuscirete. La grafica 3D è stupenda: fluida e molto piacevole.





DISPONIBILE PER PlayStation

I marziani tornano di moda, grazie a un pizzico di humour, a partire da dicembre.

ODDWORLD: ABE'S EXODUS

Abe è tornato, e questa volta si è arrabbiato sul serio! Ebbene sì, il nostro caro amichetto verde ha imparato un paio di trucchetti durante la nostra assenza e uno di questi è legato al suo intestino... L'apparato digerente di Abe non è comunque l'unica cosa a essere cambiata nel gioco. Tutti i personaggi reagiscono in maniera differente a diverse situazioni e stimoli, a seconda di quello che succede attorno a loro. Non solo: hanno anche studiato e adesso dispongono di un vocabolario molto più ricco. Una fortuna per Abe, dato che questa volta dovrà interagire con loro per scoprire i segreti nascosti nel gioco. Altre novità riguardano un nuovo sistema di dialogo per Abe, nuovi poteri e una quantità di livelli in più...







▲ Lo schema di gioco sarà molto simile a quello del primo episodio. Ha lo stesso scrolling orizzontale e un aspetto simile.

▶ Anche questa strana nebbiolina verde è opera di Abe? Per saperlo dovrete aspettare e leggere la recensione di Abe's Exodus sul prossimo numero di Games Master.



Una sequenza tratta dal filmato in Full Motion Video presente in Abe: già così sembra fantastico! ▼



DISPONIBILE PER PlayStation

L'articolo sul prossimo numero.

LEGACY OF KAIN

Se l'atmosfera gotica di Legacy of Kain: Soul Reaver è rimasta pressoché invariata, rispetto al precedente episodio, lo stesso non si può dire per lo stile di gioco. La prima cosa che salta all'occhio è il miglioramento grafico. Adesso tutto il gioco è in un 3D estremamente fluido nonostante l'alta risoluzione: un po' nel genere di Tomb Raider. Nel gioco ci sono dieci diversi tipi di vampiri, oltre a una quantità di ghoul e altre amenità simili. I personaggi del gioco si possono suddividere in due classi: quelli non aggressivi, che comunque si ricorderanno di voi e reagiranno in base a come vi comporterete con loro, e quelli che cercheranno disperatamente il vostro sangue. Occhio al collo.





▲ Crystal Dynamics ha prodotto scenari stupendi per questo seguito. Aspettate di vederli in movimento.





DISPONIBILE PER PlayStation

Potrete cominciare a scoprire i segreti di Nosgoth a partire dal febbraio del 1999.

REDLINE



La criminalità urbana è un problema? Redline è la soluzione: una comoda guerra contro bande di strada dal caldo comfort del sedile della vostra macchina. Avrete la possibilità di scegliere tra dieci diversi tipi di macchine, ma avrete anche la possibilità di andarvene in giro a piedi. È disponibile un'opzione multigiocatore per 16 giocatori connessi in rete.

DISPONIBILE PER PC

Un gioco di guida e sparatutto davvero interessante.

GEX 4

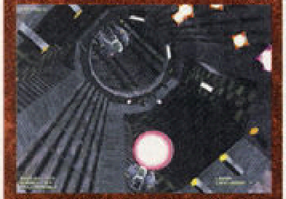
PC



Gex 4 è tornato, questa volta nei panni di un agente segreto, per salvare la bella Xtra.

DESCENT 3

PlayStation



Sta per arrivare il seguito di uno degli sparatutto più veloci. Dovrebbe arrivare in primavera.

KANAAN

PC PlayStation



Attraverso missioni segrete e sabotaggi dovrete proteggere il pianeta da un'invasione aliena.

SABOTEUR

PlayStation



Un misto di Tomb Raider e Soul Blade che troverà una feroce concorrenza.

MOTO RACER 2

PlayStation



Una corsa motociclistica ultra-realistica, con 40 piste e otto scenari a disposizione.

WILD METAL COUNTRY

PlayStation



Un gioco di combattimento tra carri armati, con visuale in terza persona. Ha preso il meglio dai classici giochi di carri armati e dalle simulazioni di guida.



Microsoft Windows 98

Per informazioni telefonate allo 02/70.398.398.



GIOCHI IN

Il calendario indispensabile di Games Master

Dimenticatevi di date di compleanno e di festività nazionali, queste sono le date che interessano davvero a un videogiocatore! Sono le date di uscita di tutti i videogiochi, ordinate per mese e per formato. Troverete anche le date di uscita annunciate per i due mesi passati, così che possiate sapere quando è uscito il capolavoro che vi siete persi! Ricordate inoltre che queste sono le date di uscita annunciate dagli editori, e che possono essere leggermente diverse per ogni nazione, Italia compresa. Buona caccia all'acquisto...

OTTOBRE

DATA	NOME DEL GIOCO	EDITORE	FORMATO
7	Buggy	Gremlin	PSX
7	Buggy	Gremlin	PC
9	Assault	Telstar	PSX
9	C&C: Platinum	Virgin	PSX
9	Megaman X4	Virgin	PSX
9	Music	Sony	PSX
9	Spyro the Dragon	Sony	PSX
9	Pocket Fighter	Virgin	PSX
9	1080° Snowboarding	THE	N64
9	Twisted Edge Snow	THE	N64
9	Space Circus	Infogrames	PC
9	Blood Omen Essential	Eidos	PC
9	Return to Krondor	Cendant	PC
9	Mask of Eternity	Cendant	PC
9	Space Circus	Infogrames	PC
9	Caesar 3	Impressions	PC
9	Catz 3	Mindscape	PC
9	Dark Reign Essential	Activision	PC
9	Dogz 3	Mindscape	PC
9	European Air War	MicroProse	PC
9	Grand Prix Legends	Cendant	PC
9	Hexen 2 Essential	Activision	PC
9	Madden '99	EA	PC
9	Netstorm Essential	Activision	PC
9	Nightlong	Team 17	PC
9	Rainbow 6	EA	PC
9	Klingon Honour Guard	MicroProse	PC
16	RC Stunt Copter	Infogrames	PSX
16	Space Circus	Infogrames	N64
16	Buck Bumble	Ubisoft	N64
16	Madden '99	EA	N64
16	Wargasm	Infogrames	PC
16	Baseball 2000	Interplay	PC
16	Jimmy White's Cueball	Virgin	PC
16	May Day	Take Two	PC
16	Magic & Mayhem	Ubisoft	PC
16	Simpsons Studio	EA	PC
16	Soccer Pro Manager	EA	PC
16	Space Bunnies Must Die	GTI	PC
16	Superbikes WC	Virgin	PC
16	Virtual Springfield	EA	PC
16	Wargasm	Infogrames	PC
21	Actua Golf 3	Gremln	PSX
23	F1 '98	Psygnosis	PSX
23	Global Domination	Psygnosis	PSX
23	Brian Lara Cricket	Codemaster	PC
23	Football World Manager	Cendant	PC
23	Gabriel Knight Mysteries	Cendant	PC
23	F1 '98	Psygnosis	PC
23	Global Domination	Psygnosis	PC
23	Half Life	Cendant	PC
23	Newman Haas Racing	EA	PC
23	Screamer Sports Car	Virgin	PC
23	Wing Co Prophecy Gold	EA	PC
26	Actua Soccer 3	Gremln	PSX
26	Actua Soccer 3	Gremlin	PC
27	Turok 2	Acclaim	N64
30	Brian Lara Cricket	Codemaster	PSX
30	Earthworm Jim 3D	Interplay	PSX
30	Knockout Kings '99	EA	PSX
30	NBA Jam '99	Acclaim	PSX
30	Small Soldiers	EA	PSX
30	Tenchu	Activision	PSX
30	Thrill Kill	Virgin	PSX
30	Zero Divide 2	Sony	PSX
30	Bomberman Hero	THE	N64
30	Earthworm Jim 3D	Interplay	N64
30	Fighting Force 64	Eidos	N64
30	G.A.S.P	THE	N64
30	Micro Machines 64	Codemaster	N64
30	NBA Jam '99	Acclaim	N64
30	Dark Vengeance	Cendant	PC
30	Descent 3	Interplay	PC
30	F-16 Aggressor	Virgin	PC
30	Game of Life	Hasbro	PC
30	Gangsters	Eidos	PC
30	Homeworld	Cendant	PC
30	ODT	Psygnosis	PC
30	Sierra Football '99	Cendant	PC
30	Sim City 3000	EA	PC
N.D.	NFL Extreme	Sony	PSX
N.D.	NBA '99	EA	PSX
N.D.	Victory Boxing	Virgin	PSX
N.D.	Bass Hunter	Take 2	N64
N.D.	12 Tales Conkers 64	THE	N64
N.D.	Gex 64	Interplay	N64
N.D.	Knife Edge	THE	N64
N.D.	Disney Tetris	THE	N64
N.D.	RC Racing	Acclaim	N64
N.D.	Silicon Valley	Take Two	N64
N.D.	10 Planet	Virgin	PC
N.D.	Falcon 4	MicroProse	PC
N.D.	Grim Fandango	Virgin	PC
N.D.	Hardcorps	Eidos	PC
N.D.	Joe Blow	Telstar	PC
N.D.	Machines	Acclaim	PC
N.D.	MiG 29	Eidos	PC
N.D.	MiG 29 Alley	Eidos	PC
N.D.	Monkey Hero	Take 2	PC
N.D.	Montezumas Return	Take 2	PC
N.D.	Off Road Challenge	EA	PC
N.D.	Puma Street Soccer	Eidos	PC
N.D.	Rebel Moon Revolution	Eidos	PC
N.D.	Settlers 3	Bluebyte	PC
N.D.	Siege	Telstar	PC
N.D.	Space Circus	Infogrames	PC
N.D.	Spyro the Dragon	Sony	PSX
N.D.	Terra Victus	Take 2	PC
N.D.	Bass Hunter	Take 2	GB
N.D.	Bust-A-Move 3	Acclaim	GB
N.D.	NBA Jam '99	Acclaim	GB
N.D.	Turok 2	Acclaim	GB

NOVEMBRE

DATA	NOME DEL GIOCO	EDITORE	FORMATO
5	Blasto	Sony	PSX
6	Bust-A-Groove	Sony	PSX
6	Colony Wars: Vengeance	Psygnosis	PSX
6	Libero Grande	Sony	PSX
6	Michael Owen's WLS	Eidos	PSX
6	V-Rally	Infogrames	N64
6	Carmageddon 2	SCI	PC
6	Fallout 2	Interplay	PC
6	Test Drive 5	EA	PC
6	Sin	Activision	PC
7	Oddworld 2: Abe's Exodus	GTI	PSX
13	Apocalypse	Activision	PSX
13	Brunswick Bowling	EA	PSX
13	GTA Platinum	Take Two	PSX
13	Rival Schools	Virgin	PSX
13	Body Harvest	Take Two	N64
13	Extreme G 2	Acclaim	N64
13	NHL Hockey '99	Acclaim	N64
13	C&C: Tiberian Sun	Virgin	PC
13	Dungeon Keeper 2	EA	PC
13	Sierra Basketball '99	Cendant	PC
13	Viva Football	Virgin	PC

USCITA

13	Colour Game Boy	THE	GB
18	Brian Lara Cricket	Codemasters	PSX
18	TOCA Touring Car 2	Codemasters	PSX
20	Cool Boarders 3	Sony	PSX
20	PFA Soccer Manager	EA	PSX
20	Psybadek	Psygnosis	PSX
20	Tiger Woods '99	EA	PSX
20	Viva Football	Virgin	PSX
20	Populous:The Beginning	EA	PC
20	Heretic 2	Activision	PC
20	TOCA Touring Car 2	Codemasters	PC
23	Tomb Raider 3	Eidos	PC
27	F1 Racing '98	Ubisoft	PSX
27	FIFA '99	EA	PSX
27	ODT	Psygnosis	PSX
27	Rayman 2	Ubisoft	PSX
27	Tomb Raider 3	Eidos	PSX
27	FIFA '99	EA	N64
27	F-Zero X	THE	N64
27	Rayman 2	Ubisoft	N64
27	Tonic Trouble	Ubisoft	N64
27	WCW/NWO Revenge	THQ	N64
27	FIFA '99	EA	PC
27	Railroad Tycoon 2	Take 2	PC
27	Rayman 2	Ubisoft	PC
30	Wipeout 64	Psygnosis	N64
N.D.	Rat Attack	Mindscape	PSX
N.D.	Wing Over 2	Virgin	PSX
N.D.	Bust-A-Move 3	Acclaim	N64
N.D.	F-Zero X	THE	N64
N.D.	NFL QBC '99	Acclaim	N64
N.D.	Penny Racers	THQ	N64
N.D.	SCARS	Ubisoft	N64
N.D.	Top Gear Racing	THE	N64
N.D.	360	Cendant	PC
N.D.	Abe's Exodus	GTI	PC
N.D.	Alien Intelligence	Eidos	PC
N.D.	Alpha Centauri	EA	PC
N.D.	Assault	Telstar	PC
N.D.	Asteroids	Activision	PC
N.D.	Baldur's Gate	Interplay	PC
N.D.	Centipede	GTI	PC
N.D.	Chaos	Ubisoft	PC
N.D.	Close Combat 3	Microsoft	PC
N.D.	Daikatana	Eidos	PC
N.D.	Diablo 2	EA	PC
N.D.	Driver	N.D.	PC
N.D.	Earthworm Jim 3D	Interplay	PC
N.D.	Flying Nightmares 2	Eidos	PC
N.D.	Head Hunter	Eidos	PC
N.D.	Heavy Gear 2	Activision	PC
N.D.	Heretic 2	Activision	PC
N.D.	Indiana Jones	Virgin	PC
N.D.	Interstate 82	Activision	PC
N.D.	Knockout Kings '99	EA	PC
N.D.	Legend of the 5 Rings	Activision	PC
N.D.	NFL QBC '99	Acclaim	PC
N.D.	Premier Manager '99	Gremlin	PC
N.D.	Revenant	Eidos	PC
N.D.	Skullcaps	Ubisoft	PC
N.D.	Starship Troopers	MicroProse	PC
N.D.	Tonic Trouble	Ubisoft	PC
N.D.	WLS '99	Eidos	PC
N.D.	Star Wars Yoda Stories	Acclaim	GB

DICEMBRE

4	Asteroids	Activision	PSX
4	Crash Bandicoot 3	Sony	PSX
4	Zelda	THE	N64
4	V-Rally 64	Infogrames	N64
4	F1 Racing '98	Ubisoft	N64
4	Asteroids	Activision	PC
11	Parasite Eve	Sony	PSX
11	Duke Nukem: TTK	GTI	N64
N.D.	Draken	Psygnosis	PSX
N.D.	Star Wars: Rogue Squad	Lucas Arts	N64
N.D.	Cowpokes	Telstar	PC
N.D.	D Jump	Ubisoft	PC
N.D.	Extreme G 2	Acclaim	PC
N.D.	Fly	Take 2	PC
N.D.	Heroes of Might & Magic 3	Ubisoft	PC
N.D.	Requiem	Ubisoft	PC
N.D.	Solar	Ubisoft	PC
N.D.	Spitfire	Microsoft	PC
N.D.	Third World	Activision	PC
N.D.	Turok 2	Acclaim	PC
N.D.	Blade	Gremlin	PC
N.D.	NHL Hockey	Gremlin	PC
N.D.	Sierra Sports Skiing	Cendant	PC
N.D.	Soulbringer	Gremlin	PC
N.D.	Tribal Lore	Gremlin	PC
N.D.	Wild Metal Country	Gremlin	PC
N.D.	Baby Universe	Sony	PSX
N.D.	Azure Dreams	Konami	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	PC
N.D.	Shadowman	Acclaim	PSX
N.D.	Shadowman	Acclaim	N64
N.D.	WCW Vs Nitro	EA	PC
N.D.	Thrust, Twist & Turn	Take 2	PC
N.D.	Violent Conduct	Telstar	PC
N.D.	Unification	Telstar	PC
N.D.	Airport Inc	Telstar	PC
N.D.	Star Wars: BT Magic	LucasArts	PC
N.D.	Star Wars: Rogue Squad	LucasArts	PC
N.D.	Age of Empires 2	Microsoft	PC
N.D.	Star Wars: Force Com	LucasArts	PC

NUMERI UTILI

Leader Distribuzione
Via Adua 22
21045 Gazzada Schianno (VA)
Tel. 0332 874111 - Fax 0332 870890
http://www.leaderspa.it

C.T.O.
Via Piemonte 7/F
Zola Predosa (BO)
Tel. 051 6167711
http://www.cto.it

Software & Co.
Via Brodolini 30
21046 Malnate (VA)
Tel. 0332 861133

Halifax
Via Bisceglie 71
20152 Milano
Tel. 02 413031 - Fax 02 4130399
http://www.halifax.it

Lago
P.O. Box 293
22100 Como
Tel. 031 300174 - Fax 031 300214
e-mail
100411.3660@compuserve.com
http://www.lagoonline.com

Medium
Via Tortona 14
20144 Milano
Tel. 02 89429049 - Fax 02 89406176
e-mail sales@cdline.com
http://www.cdline.com

3D Planet
Via E. Fermi 10/2
20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02 4886711 - Fax 02 48867137
http://www.3dplanet.it

Ubi Soft
Viale Cassala 22
2014' Milano
Tel. 02 833121 - Fax 02 83312300
e-mail ubisoft@ubisoft.inet.it

Sega
Fax 02 96460214

BMG Interactive
Via Berchet 2
20121 Milano
Tel. 02 8881

Nintendo (GIG)
Via Volturno 3/12
50019 Sesto Fiorentino (FI)
Tel. 055 33681 - Fax 055 310907

Sony
Via Flaminia 872
00192 Roma
http://www.playstation.it

Cidiverte
Via Campo dei Fiori 61
21013 Gallarate (VA)
Tel. 0331 226900 - Fax 0331 226999
http://www.cidiverte.it

Microforum
Tel. 06 44243033


Tokyo 2.15a.m 283Km/h.
svegliati
non stai sognando.
TEST DRIVE 5
KILLER-SOUNDTRACK BY:
FEAR FACTORY
PITCHSHIFTER GRAVITY KILLS
KMFDM
JUNKIE XL
CTO
http://www.cto.it
PlayStation
PC CD
ACCOLADE
Test Drive 5 è un marchio registrato di Accolade, Inc. ©1998 Accolade Inc. Sviluppato da Pitbull Syndicate. PlayStation e sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi e i nomi commerciali sono di proprietà dei rispettivi proprietari e usati sotto licenza.

I GIOCHI DEL MESE

i giochi di questo mese provati per voi dagli esperti di Games Master



GM CAPOLAVORO

Ogni mese, i giochi che ottengono un voto superiore al 90% vengono premiati da questo bollino. Complimenti!

MEDIEVIL

PlayStation

IL GIOCO DEL MESE

pag. 60

RECENSIONE

PlayStation

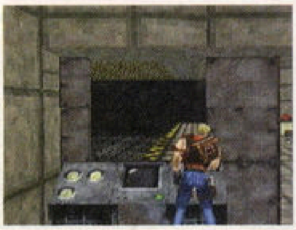
PREZZO
L. 90.000

▼ SVILUPPATORE
N-SPACE
▼ EDITORE
GTI
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
N64

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Più violento di Van Damme, più impertinente di Jackie Chan e più muscoloso di Arnold Schwarzenegger... Si tratta di Duke 2: questa volta è un platform...

▲ Duke che preme interruttori? Sicuro, nella sua nuova incarnazione deve anche far lavorare il cervello oltre che usare la forza bruta e quindi risolvere dei semplici enigmi.



▼ Le Pipe Bomb... almeno ha ancora a disposizione questi gioellini.



L'ironia è qualcosa per cui i nostri amici d'oltre oceano non sono famosi, perciò l'originale Duke Nukem per PC è stato quasi una sorpresa. Era una via di mezzo tra il terrorizzante Doom e il gotico Quake. Ha spiazzato tutti, includendo in un serio gioco di distruzione tutta una serie di momenti umoristici, una secchiata di battute volgari da quattro soldi e una generosa quantità di insinuazioni. In breve è stato uno dei giochi per PC più curiosi. Come sempre, la ruota della conversione gira troppo lentamente, perciò è passata un'eternità prima della sua comparsa su PlayStation. Quando infine è giunto a noi è sembrato una brutta copia di Doom, e poco dopo una brutta copia di Disruptor oltre che un modesto concorrente di Exhumed. Time To Kill è il tentativo di rimettere in gara la serie di Duke. Le situazioni comiche e le gratuite esplosioni di organi non sono state eliminate, ma il gioco ha assunto un aspetto più da platform. Bisogna appendersi, nuotare, saltare ed esplorare molto di più rispetto al classico Duke. Mentre l'originale era più fedele a Doom, adottando la visuale in terza persona Time To Kill diventa più simile a Tomb Raider, anche se qui si può zoomare attraverso un Duke trasparente per prendere accuratamente la mira. Comunque, la precisione non è esattamente ciò di cui avete bisogno. I primi livelli sono una festa di proiettili che volano, di corse e di spostamenti laterali. Gli elementi da platform si



▲ Il Duca indossa il suo kilt con orgoglio quando ritorna alle sue radici scozzesi.



▲ La modalità a due giocatori è una delle caratteristiche migliori di Duke. Date la caccia ai vostri amici.



▲ Uno zaino a reazione? È sempre un piacere. Utile per raggiungere piattaforme elevate.

1 COMANDI DIFFICOLTOSI...

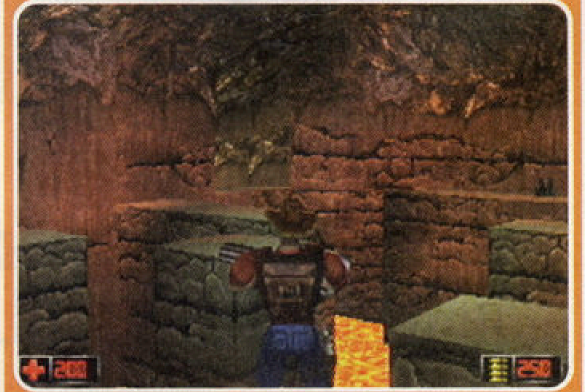
Time To Kill non supera Tomb Raider, come dimostrano le sue sezioni di platform. I controlli non sono impeccabili, dato che i passi laterali sono inutili e i salti in corsa sono troppo complicati da controllare. Conviene tentare un salto in avanti da fermi e usare il tasto 'w' per aggrapparsi alla piattaforma di destinazione.



▲ Questa è una sezione platform un po irritante. Se cadete finite in acqua.



▲ Non tentate questo salto: semplicemente aggrappatevi a una vicina sporgenza e tiratevi su.





▲ Dovete vedervela con nemici che vi attaccano di soppiatto da livelli differenti, molti di più rispetto al Duke Nukem originale.



▲ Nel livello delle miniere troverete una serie di stanze collegate solamente da un complesso di passaggi sommersi. Iniziate a tuffarvi!





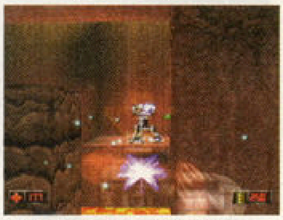




▲ Un problema è che qualunque epoca visitiate, i nemici sono sempre gli uomini lucertola, i loro compagni suini o dei grossi, brutti, cervelli fluttuanti. Un po' di varietà, per favore!



▲ Le armi sono un po' monotone. Questa è la pistola Super Eagle.



▲ Dovrete darvi un po' al platform se volete disattivare quest'arma robot.

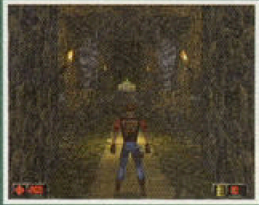
insinuano gradualmente, con interruttori e scale che portano a sezioni segrete oltre che tombe da cui sgusciare fuori. Presto vi ritroverete ad arrampicarvi per le scale, penzolare dalle sporgenze e tuffarvi nelle pozze d'acqua una volta ogni cinque minuti circa. Non si può certo affermare che questo gioco manchi di ambizione. Già al terzo livello miscela la potenza distruttiva del Duke originale all'azione dei platform 3D. Quello che sorprende maggiormente è che il tutto riesce a tenersi in piedi alla perfezione. Un attimo state falciando un esercito di nemici con la vostra mitragliatrice laser e il momento dopo state meditando su come andare dal punto A al punto B attraverso delle colonne di pietra senza finire a bagno. Inevitabilmente, alcuni aspetti sono stati tralasciati. I controlli, pensati per un clone di Doom, non sono adatti in realtà al tipo di precisione chirurgica necessaria per un platform di questo livello. Il salto di Duke, tanto possente da permettergli di saltare tra le cime di alti palazzi, non è proprio quello di cui avete bisogno quando il vostro obiettivo è una piattaforma metallica delle dimensioni di un francobollo. L'azione è inoltre rovinata da troppe fastidiose false piste. Per esempio, potete cadere nelle miniere attraverso il pavimento

3 LE MINIERE D'ORO!

Dopo l'arrivo degli alieni nel selvaggio West, vi avventurate all'interno di una vicina miniera d'oro per fermarli mentre stanno trasformando il piombo in oro. Dopo il breve livello della città fantasma, le miniere sfociano in un immenso livello pieno di laghi sotterranei, trivelle, treni e un mucchio di aree segrete. La vostra missione consiste nel disattivare tutte le armi automatiche a guardia delle operazioni di scavo e scappare.



▲ Serve luce? Il Duca offre un po' di gradita illuminazione.



▲ Ricordate? Indy ha affrontato una situazione simile.



▲ Grande arma? Sicuro, questo è un RPG incendiario. Uccide qualunque cosa.



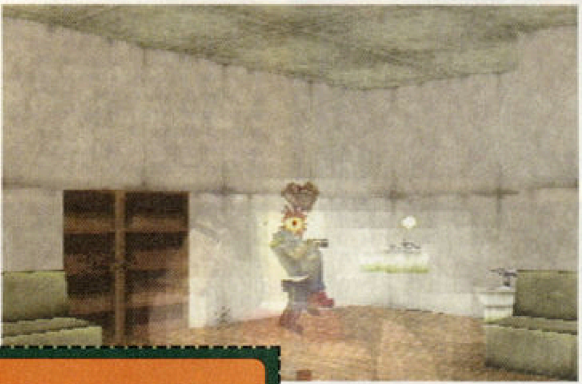
▲ Carino questo laser. Taglia gli uomini lucertola come fossero burro.



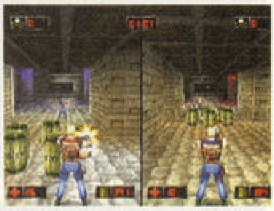
▲ Il nostro uomo contro un treno. Non c'è sfida. Dite alle Ferrovie che il treno è stato cancellato.



▲ I cervelli fluttuanti erano rapidi a estrarre, ma il Duca si è preso cura di loro...



▲ Duke passa alla visuale in prima persona e si esibisce in questa danza da cowboy.



▲ Ci sono di base sei livelli a due giocatori, ma comunque non molto vasti. Un vero peccato.

▼ Due pecore che fanno quello che fanno le pecore in natura. Duke si aggiusta il kilt e fuma un sigaro cubano.





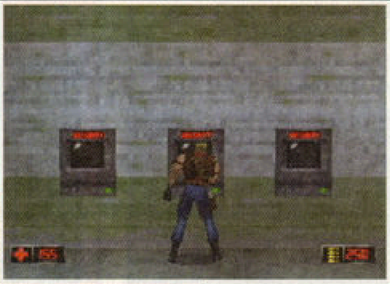
◀ La doppietta: veterana di mille battaglie.

▼ È sicuramente sanguinolento. Come potete osservare, questo uomo lucertola è appena andato in pezzi.

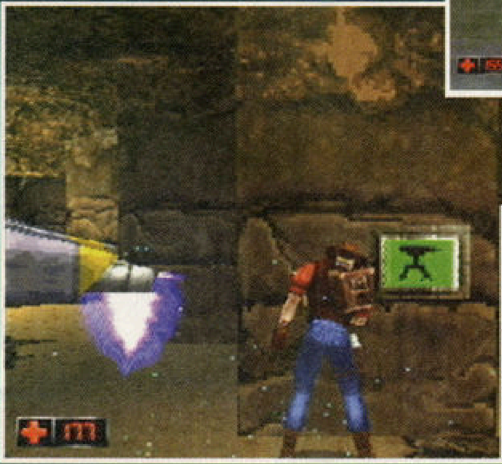


2 ENIGMI, ENIGMI, ENIGMI

Anche se è un incallito consumatore di steroidi, Duke deve comunque risolvere più enigmi in Time To Kill che nel gioco originale. Tali enigmi consistono di un po' di interruttori e pulsanti da premere. Oh, guardate, quell'arma robotica mi sta sparando, quindi perché non passare dall'altra parte e disattivare l'interruttore sul muro? È stato un bel lavoro.



▲ Azionate quei monitor di sicurezza e potrete vedere esattamente dove andare successivamente.



▲ Ridurre al silenzio queste armi automatiche è semplice quanto girare un interruttore.



▲ Premete questo blocco con il simbolo di Duke sopra e avrete accesso a un'area segreta.

4 LA FELICITÀ È UN LASER CALDO...

Le armi a vostra disposizione non sono proprio il massimo. La doppietta a ripetizione non è un granché, anche nella sua versione 'super'. L'RPG incendiario è l'arma migliore per la lunga distanza, ma ha soltanto a disposizione dieci colpi. Letale oltre ogni vostro possibile sogno, la mitragliatrice laser da 250 colpi. Mmm, mitragliatrice...



▲ Non è carino? Non lo penserete quando vi ritroverete in aria a 100 metri di altezza e senza un pezzo di sedere...



▲ La prova che i cittadini anziani possono ancora essere estremamente attivi. Qui sono addirittura violenti pazzi psicotici. Una visione decisamente pessimistica...



e finire in una pozza sotterranea, dove trovate un galeone sommerso. A questo punto potete camminare su parte del ponte del galeone, ma potete forse balzare in alto e afferrare la piattaforma sopra di voi? Niente da fare, dovete nuotare fino a un'altra caverna e inerpicarvi lungo una serie di scale fino all'uscita. Se siete il tipo di persona da Tomb Raider, che pensa 'se sembra abbastanza vicino allora posso provare un salto con rincorsa', lasciate perdere. Quasi ogni occasione in Duke deve essere affrontata scalando o con un salto per afferrare un appiglio, il che è giusto quello che ci si aspetta, visto il sistema di controllo. Anche per quanto riguarda l'aspetto visivo, Time To Kill è limitato dalle sue origini.



◀ Gli alieni possono essere carenti per quanto riguarda l'intelligenza artificiale nei confronti di Unreal e Quake, ma compensano con la pura forza dei numeri.

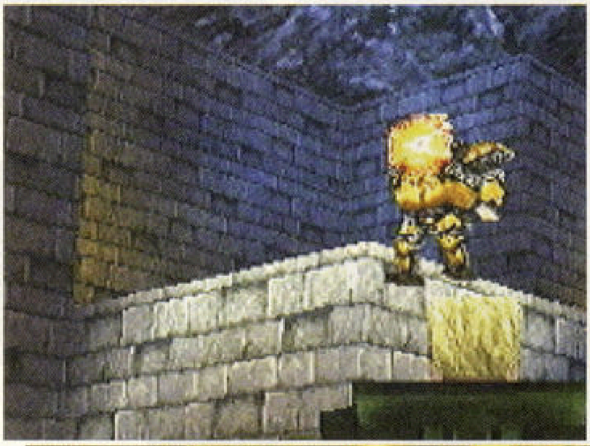
▼ Accidenti! Duke indossa una gonna! Questo farà di sicuro discutere la gente.

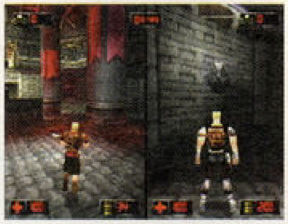


Sebbene sia più fluido dell'originale, molte texture e diversi effetti grafici sembrano ancora grossolani e banali. Inoltre non ci sono aspetti realmente originali in nessuno degli ambienti. Tutto è piatto, dagli edifici che sembrano scatole alle caverne dall'aspetto innaturale. Molti dei livelli sono monotoni e simili, come se i progettisti non si fossero presi la briga di ridecorarli e spesso si sperimentano alcuni pesanti rallentamenti quando ci si gira sul posto. Gli stessi nemici vi si parano



▲ A distanza ravvicinata, proprio come piace al mitico Duke.





▲ Fidatevi: il tizio in gonnella sta per perdere questo deathmatch.

▼ Certo, le armi non sono molto originali, ma alcune fanno la loro bella figura.



5 DUKE IN DEATHMATCH!

OK, quindi nella modalità a un giocatore Time To Kill non sembra molto impressionante, ma dove sembra veramente interessante è nella modalità a due giocatori in split-screen. Nessun cavo link, nessun bisogno di un'ulteriore copia del gioco: solo una battaglia testa a testa tra il Duke rosso e quello blu. I livelli di base non si possono proprio definire imponenti ma vi ritroverete a usare tutte le armi nel tentativo di farvi saltare qualche arto l'un l'altro. Proprio niente male.



▲ Gli scontri a fuoco faccia a faccia sono divertenti ma procurano del danno anche a voi stessi.



▲ Sgusciate da dietro e fategli un regalino, da entrambe le canne.



◀ Quando l'artiglieria pesante entra in gioco, sullo schermo si scatena l'inferno.



Girls Girls Girls
Games Master
COMBATTIMENTO A MANI NUDE!
Nei precedenti giochi di Duke Nukem, se esaurivate le munizioni eravate belli che spacciati. In Time To Kill, a ogni modo, Duke ha imparato una nuova serie di calci presi dalle arti marziali...
DUKE NUKEM: TIME TO KILL

6 LA CITTÀ DEGLI ALIENI!

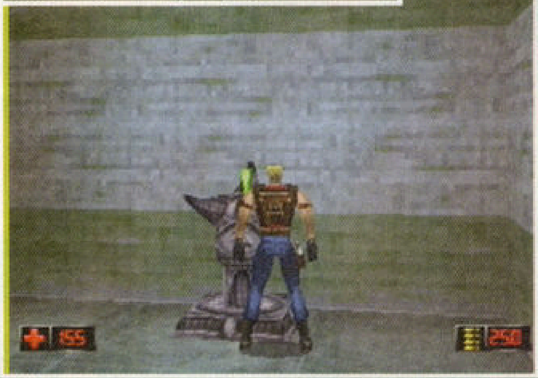
Di ritorno in una città piena di robot, suini e lucertole, Duke deve raccogliere tre cristalli d'energia per attivare il portale temporale alieno. Lungo la strada incontrerà ballerine suino, prenderà lo zaino a reazione per farsi un giretto e si perderà nel complesso industriale. Ricordate solamente di controllare il seminterrato.





▲ Non esiste un gioco di Duke senza una copiosa quantità di sangue sparso dappertutto.

◀ Grossi alieni? Per l'alieno grande ci vuole l'arma grande!



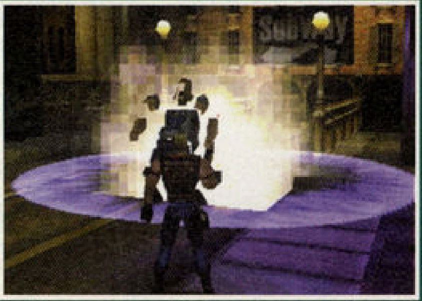


▲ Ops. Se si muove, fatelo fuori. Se non si muove, sparategli lo stesso, tanto per essere sicuri.



▲ Non si sentirà bene quando si sveglierà dopo di questo.

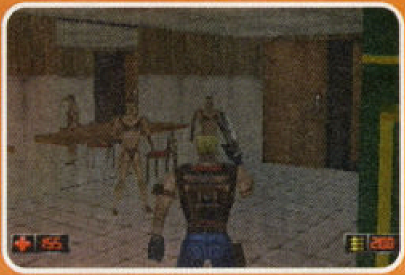
▶ Ricordate ragazzi: l'unico modo di viaggiare sicuri in metropolitana e di portare con sé un arsenale di doppiette e lanciarazzi. Naturalmente scherziamo...



7 SHAKE IT BABY!

Triste e offensivo per alcuni, Duke mantiene tutto il suo spirito malandrino, apostrofando le ballerine dei nightclub con un "Shake it baby!" o facendo piegare in avanti le ballerine del coro per ballare il can-can. Non tutto è comunque come se lo aspetta, specialmente quando scopre che le ragazze suino hanno rimpiazzato le sue stangone preferite...









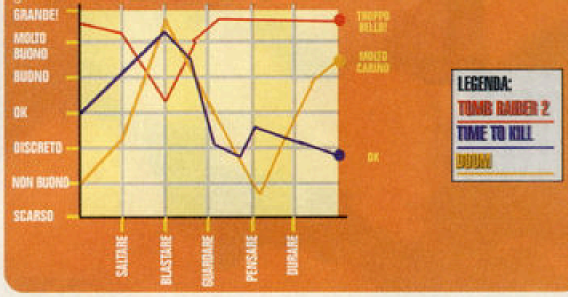
▲ I vestiti e le armi di Duke cambiano a seconda dell'epoca in cui si trova.

davanti a ogni occasione. Lucertole, uomini suino e quegli strani cervelli fluttuanti che alcuni già conoscono non fanno altro che saltare fuori a ripetizione. Persino le armi sono piuttosto deludenti, nonostante ce le si aspetti decisamente toste. E poi, dove sono le esplosioni devastanti? Dove sono i nuovi metodi originali per uccidere i nemici? Dove sono le potentissime, letali, gigantesche armi a energia che hanno fatto vergognare il BFG di Doom? C'è poco che possa farvi aumentare le pulsazioni. Il problema dell'originale Duke Nukem era che quando aveva effettivamente raggiunto la PlayStation in realtà non era affatto così originale. Time To Kill soffre esattamente dello stesso difetto. Sì, si mangia a colazione The Fifth Element, di sicuro stampa i suoi stivali in faccia a Nightmare Creatures, ma quando si arriva all'artiglieria pesante della PlayStation, ai Resident Evil e ai Tomb Raider, Time To Kill inizia a sembrare un po' una seconda scelta. È difficile comunque non lasciarsi trascinare dopo qualche minuto, dato che c'è così tanto da fare. Le ballerine, i distributori automatici, gli specchi, i cadaveri appesi che sarebbero solamente elementi scenografici in altri giochi, in Duke possono essere usati e si può provare a parlare o sparare loro. Anche se può sembrare monotono, ci sono sempre nemici da spazzare via e power-up e armi da raccogliere. L'affollata natura dei livelli, la sua complessiva dimensione e la modalità deathmatch a due giocatori in split-screen impediscono al gioco di cadere nel fango della mediocrità. Tuttavia, al di là dell'umorismo da lotta dei sessi e dell'impostazione stile macho, si ha la sensazione che a questo nuovo Duke manchi qualcosa. Un'anima, una trama coerente, quel qualcosa che fa la differenza tra il buono e il semplicemente discreto.

Può anche essere grande, divertente e sanguinolento, ma Time To Kill riesce solamente a dare una lieve scossa alle vostre pulsazioni.

3D TESTA A TESTA...

Dato che Time To Kill non riesce a decidersi tra l'essere un platform o uno sparatutto, abbiamo deciso di metterlo a confronto in un combattimento virtuale contro un riconosciuto classico di ciascun genere. Ecco come è andata:



il giudizio

aspetto

Texture grossolane, ambienti piatti e rallentamenti non lo rendono la festa per gli occhi che potreste aspettarvi.

giocabilità

Le parti di pura e semplice azione sparatutto funzionano benone, ma la parte platform è penalizzata da controlli imprecisi.

longevità

Enormi livelli con una quantità di aree segrete ed enigmi assicurano una certa longevità, se avete un po' di pazienza.

il meglio

Normalmente il laser è il più divertente, ma quando vi trovate a fronteggiare un gruppo di nemici, l'RPG è fiammastico.



il peggio

Cadere in acqua ogni volta che sbagliate un salto a causa dei controlli complessi.



In Platformlandia, Duke diventa quasi un fiasco. Solo l'azione vecchio stile, il deathmatch e i vasti livelli riescono a salvarlo.

77%

Se vi piace questo, andate a comprare Tomb Raider 3. La sua azione potrà anche non essere così sanguinolenta, ma dal punto di vista del platform siamo a ben altri livelli.

DUAL FORCE ANALOG CONTROLLER

PRENDI IN PUGNO LA REALTÀ!

VIBRAZIONI REALI PER TUTTI I GIOCHI



adv: info@graphimage.it

MANUALE IN ITALIANO

Stringi in pugno il tuo nuovo Pad e prova l'emozione dell' effetto Dual Force: le sue vibrazioni trasformeranno i tuoi giochi in scioccanti realtà. Con l'ultimo controller di Mad Catz sentirai tra le dita il massimo delle sensazioni di vibrazione ed al tatto un incredibile comfort.

Compatibile con tutti i giochi, ha una triplice modalità di controllo (Dual Force, Volante e Digitale), 2 motori bilanciati ad alta precisione ed è dotato di modalità turbo per ripetizione dell'azione: una prestazione davvero difficile da superare!

MAD CATZ

PlayStation

www.3dplanet.it

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/12 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it

PlayStation

PREZZO
L. 139.000

▼ SVILUPPATORE
CAPCOM
▼ EDITORE
VIRGIN
▼ GIOCATORI
1-2
▼ ALTRE VERSIONI
ARCADE

Games Master

POCKET FIGHTER



"Attenzione, Akuma usa un'asse di legno!". È arrivato il momento di inventare un nuovo linguaggio per i picchiaduro...

Proprio quando sembrava che Capcom non potesse più spremere la sua gallina dalle uova d'oro (Street Fighter), ecco che salta fuori con un nuovo picchiaduro. È una via di mezzo tra Street Fighter e "Cara, mi si sono ristretti i teppisti", una riduzione di Alpha ed EX con una serie di gustose novità. Durante il processo di rimpicciolimento è stato aggiunto un tocco alla Super Puzzle Fighter. Il risultato? Gemme dappertutto, strani power-up, mosse speciali, forzieri, atterramenti tremendi: una furia combattiva generalizzata, insomma.



▲ Le sequenze finali dei tornei sono simpaticamente folli.

Ovviamente, le mosse principali sono state lasciate al loro posto. Ci sono sempre le palle di fuoco, le schivate, le parate e i pugni diretti. Questa solida base di partenza è stata però modificata con una serie di "armi speciali" molto più folli, tipo padelle, mazze, assi di legno, lanciafiamme, draghi, rane, pinguini, ecc. Alcuni di questi attacchi sono molto efficaci, quindi la prima preoccupazione era che il gioco potesse avere troppe "mosse potenti", come in X-Men Vs Street Fighter. Fortunatamente, Capcom ha compiuto una nuova magia, dato che le mosse di base funzionano come al solito e quelle speciali sono solo un premio per la vostra abilità di gioco. Nel caso di Pocket Fighter, un colpo andato a segno vi darà un certo numero di gemme. Tutto questo non importerebbe un fico secco se gli avversari controllati dalla PlayStation fossero troppo forti. Sappiamo che la modalità per due giocatori di Street Fighter è fantastica, ma riesce a essere un picchiaduro di buon livello in modalità per un solo giocatore? Sì, non c'è dubbio. Volendo fare un esempio, la mossa "Mr. Penguin" di Ibuki vi prenderà di sorpresa, dato che il suo attacco aereo con gli artigli spesso riesce a passare la vostra guardia. Imprecherete e continuerete a combattere finché non vi renderete conto che un attacco volante alla Chun-Li riuscirà a stendere l'avversario. Ah-ah, che ingegno diabolico! Il problema dei giochi basati su Street Fighter è che alcuni di voi possono non averci mai giocato, ma altri conoscono





▲ Certe cose non cambiano mai, come la palla di fuoco di Street Fighter, che fa molto metà anni '80. Ah, che tempi!



1 FINITO!

Ok, non ci sono sequenze d'intermezzo pre-renderizzate a celebrare la vittoria finale. C'è invece una specie di cartone animato e potete accedere a Dan e Akuma in modalità Arcade. Quando ricomincerete il gioco, raccogliere le gemme sarà molto, molto più difficile. Verrete messi a terra (letteralmente) dalla velocità e dall'abilità degli avversari controllati dalla PlayStation.









△ Il tizio non è malaccio, ma il secondo giro è comunque più difficile.



▲ La elettrica Felicia contro la perfida Tessa.



► "Io donna delle caverne Sakura, io te batto con grossa clava. Tanto male, vero?".



▲ Sakura si è fatta un bicchierino di troppo e adesso è completamente fuori di testa.



▲ Ricordatevi di raccogliere le gemme per aumentare la barra della potenza.

2 BUFFO MA DOLOROSO

Strano che non ci si prenda a botte anche con un lavello da cucina, dato che negli attacchi speciali viene usata tutta una serie di strani oggetti, animali, robot, attrezzatura sportiva e strumenti medici.
Pensate un po': potete venire elettrificati da una lumaca gigante (Felicia) o essere smembrati pezzo per pezzo da Ibuki, vestito come un pinguino...





▲ Tessa scopre che le lumache non sono sul menu. Questa è solo una delle mosse speciali e assurde di Felicia.

► Ibuki dimostra che l'azione volante è sempre molto efficace







▲ Akuma lancia una palla di fuoco perfetta e celebra la sua vittoria.



▲ Può essere senza senso, lo sappiamo, ma alla fine raccogliere le gemme e gli oggetti diventa una droga.

> Imprecherete e continuerete a combattere finché non vi renderete conto che un attacco volante alla Chun-Li riuscirà a stendere l'avversario.



▲ Ogni personaggio ha dei costumi diversi per le mosse speciali. Sakura ne ha uno da coniglietta.



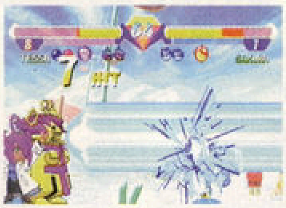
▲ Come nelle versioni precedenti, Sakura è un avversario difficile.



▲ Non ci sono solo le mosse speciali. I pugni e i calci normali fanno sempre molto male.

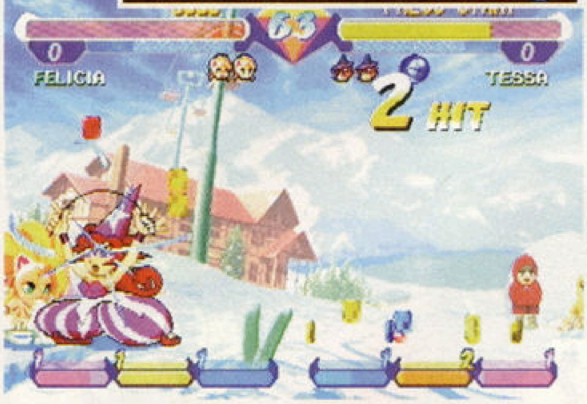
quasi tutte le mosse a memoria. Anche se l'intelligenza artificiale dei combattenti è buona, questo può semplificare un po' troppo lo svolgimento del gioco.
È bello notare che, quando avrete terminato Pocket Fighter, la vostra PlayStation aumenterà la difficoltà della seconda tornata di gioco.
La vera domanda è: ne avete abbastanza di Street Fighter? Se avete EX, siete in possesso del miglior gioco di questa serie. Pocket Fighter merita un'attenta analisi, perché è diverso dagli altri, con un taglio da cartone animato che vi farà sorridere anche davanti alla mossa speciale di Akuma.





► Scommetto che lo dice a tutte le ragazze. La trama è addirittura più "leggera" che nei capitoli precedenti.





3 CHE BELLA GEMMA!

Ai puristi non piacerà, ma Pocket Fighter si prende gioco dei classici combattimenti facendo comparire delle gemme sullo schermo ogni volta che un colpo va a segno. Se ne raccoglierete un numero sufficiente, la vostra barra della potenza scatterà di un livello. I personaggi hanno anche delle specie di biglie da lanciare, ognuna con un effetto diverso.

► Se sbatterete a terra un avversario, appariranno una marea di gemme. Raccoglietele al volo prima che scompaiano e la barra della potenza crescerà.





▲ La "linfa vitale" del caro vecchio Akuma se ne va.



► Ogni personaggio ha un oggetto magico con delle proprietà speciali. Questa biglia esplode all'impatto. Può essere utile per impedire a Ryu di sparare palle di fuoco.

SONO PROPRIO MATTI!

Abbiamo deciso, per puro divertimento, di fare una classifica dei 12 Pocket Fighter (inclusi quelli segreti, Akuma e Dan) in base alla "follia" delle loro mosse speciali.

	Bizzarro	Svitato	Folle	Andatissimo	Fuori di testa
RYU	★	★			
KEN	★				
CHUN-LI	★	★	★	★	
SAKURA	★	★	★		
MORRIGAN	★	★	★	★	★
HSIEN-KO	★	★			
FELICIA	★	★	★	★	
TESSA	★	★	★	★	★
IBUKI	★	★	★	★	★
ZANGIEF	★				
DAN	★	★			
AKUMA	★	★	★		

Livello di pazzia

il giudizio

aspetto

Ha un taglio bidimensionale da disegno animato, ma guardate come brillano gli occhi di Akuma! Effetti speciali buoni e ottime animazioni, musica povera.

giocabilità

I soliti trucchetti di Street Fighter, più una serie di mosse bizzarre e la raccolta delle gemme. Ottima.

longevità

Dieci combattenti di base non sono tantissimi ma la stranezza delle mosse speciali e la buona intelligenza artificiale vi terranno impegnati a lungo.

il meglio

Sbattere a terra l'avversario con la mossa più folle a vostra disposizione.



il peggio

Essere messi in mezzo dai perfidi gemelli Morrigan. Aspettate, questo non è un difetto...



Tempismo perfetto, mosse speciali pazzesche e costumi che cambiano sul momento: è un buon modo di continuare la saga di Street Fighter.

86%

Se vi piace questo provate gli altri titoli della serie Street Fighter di Capcom, oltre a Marvel Super Heroes e X-Men Vs Street Fighter...



Games Master

BELLA MOSSA!

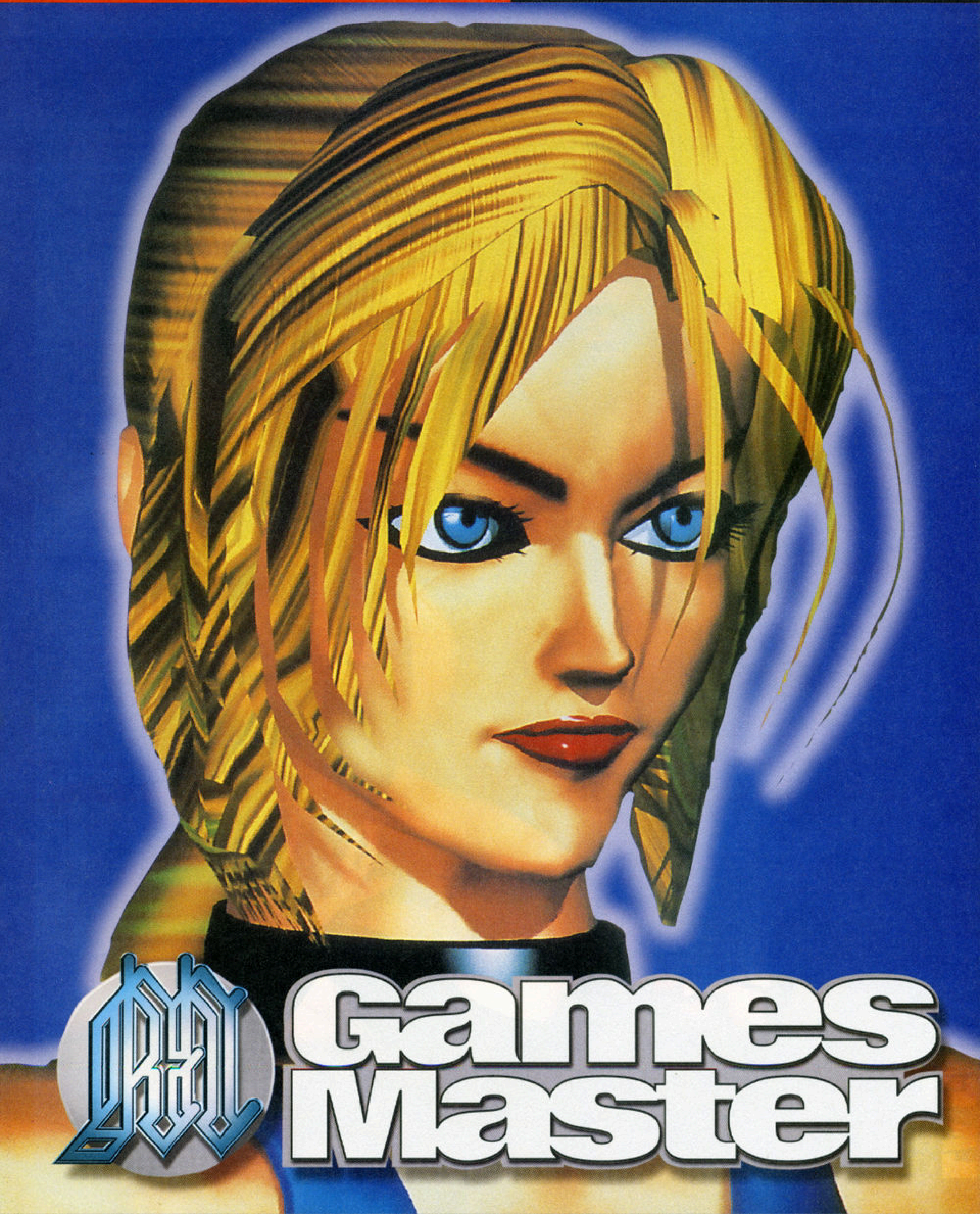
Andiamo matti per le mosse assurde di Pocket Fighter. Guardate Akuma abbattere l'avversario come in un buffo disegno animato! Ecco Felicia che si trasforma in uno yeti!







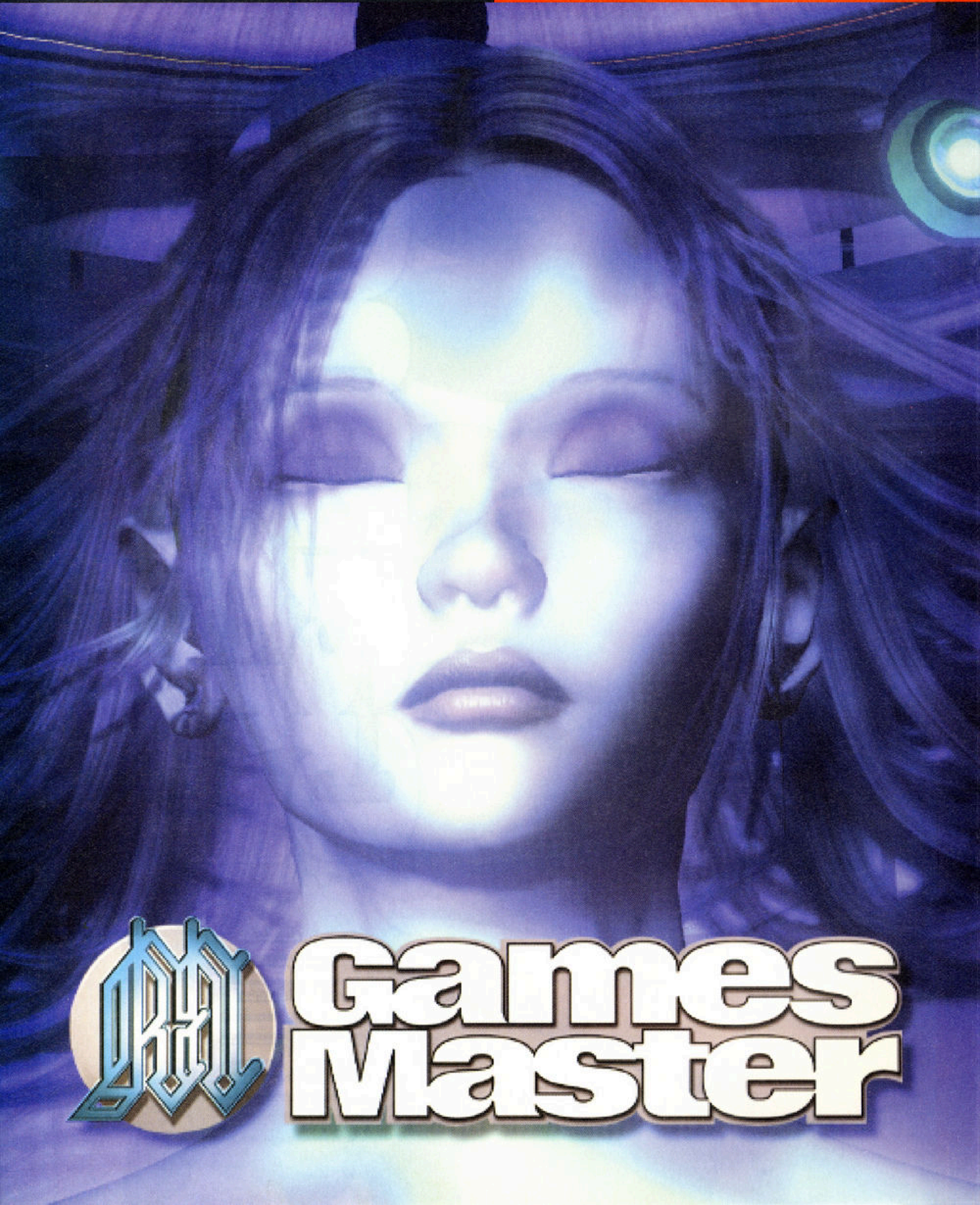



Games
Master

LA GALLERIA DI GM #05 NINA WILLIAMS




Games Master


Games Master

BABY UNIVERSE

Negli anni '60 la gente pensava che il futuro sarebbe stato tutto pace, amore e colori sgargianti. A quanto pare, qualcuno ci crede ancora...



▲ Che ci crediate o no, questa è l'opzione migliore. Vi permette di ascoltare il vostro CD audio preferito.

Sony sembra al momento molto ansiosa di promuovere CD interattivi, con prodotti come Spice World e Fluid. Baby Universe è un altro gioco realizzato allo scopo di incantare, deliziare e sbigottire quelli che hanno sempre pensato di essersi comprati una PlayStation solo per uccidere cose, balzare loro addosso o investirle.

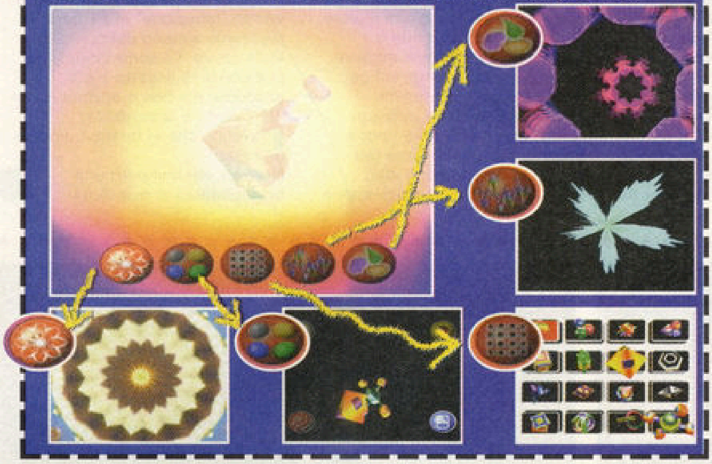
Non c'è dubbio che Baby Universe sia quanto di più diverso dai videogiochi standard per PSX che potete trovare in giro. Inserite il CD, accedete la PlayStation e sarete assaliti da un rutilante caleidoscopio di forme. Pensate a una cosa tipo video di Top of the Pops intorno al 1984. Premete i tasti adatti e le forme si trasformeranno da sfere a cubi e viceversa. Se armeggierete un po' con i pulsanti superiori o il pad, le figure cominceranno a ruotare in diverse direzioni, oppure lo sfondo cambierà colore. Alla ricerca di qualcosa di un po' più succoso, finirete per premere Start attivando il menu a cinque icone, ma le cose non diventeranno certo più chiare. Potrete scegliere quale oggetto far volteggiare, la quantità di fotogrammi al secondo alla quale dovrà muoversi e rendere tutto ancora più spettacolare o registrare le vostre creazioni sulla memory card. Il 'Sound Scope' è la possibilità più interessante, perché vi consente di inserire un CD di vostra scelta e quindi di osservare la forma d'onda riportata sullo schermo mentre impazzisce al ritmo della vostra canzone preferita. Di sicuro è abbastanza ipnotico, e non c'è dubbio che passerete qualche minuto cercando di capire se quella grossa linea sinuosa



rappresenti veramente le chitarre dei Verve in overdrive o qualcosa del genere. Si arriva quindi al difetto fondamentale di Baby Universe. Qui dentro non c'è niente che ricordi un gioco nemmeno da lontano, e la possibilità che vi viene offerta di interagire con lo spettacolo delle forme geometriche è assai limitata. Non potete mescolare o combinare insieme parti di animazioni e non c'è alcun modo di acquisire nuovo materiale o qualche incentivo a continuare una volta passato l'effetto della novità. Tutto ciò riduce Baby Universe a una breve fiammata per la vostra PlayStation.

1 SCARSEDELICO!

Le cinque icone raffigurate qui sotto costituiscono il tramite per i cinque elementi di Baby Universe. Da sinistra: lo 'Psychedelic Scope' è un caleidoscopio tradizionale in 2D. 'Console' determina i colori e i dettagli. 'Jewel Case' vi permette di scegliere le forme da usare. 'Sound Scope' serve per ascoltare i CD ed 'Elettro Scope' è un caleidoscopio in 3D.





◀ Vi gira già la testa? No? È evidente che non avete giocato abbastanza a lungo con Baby Universe. Dopo un po' questa girandola di immagini psichedeliche vi dà veramente alla testa. Il che non è male.



▲ OK, questo è il meglio che siamo riusciti a fare. Potrebbe anche andare bene per qualche video techno...



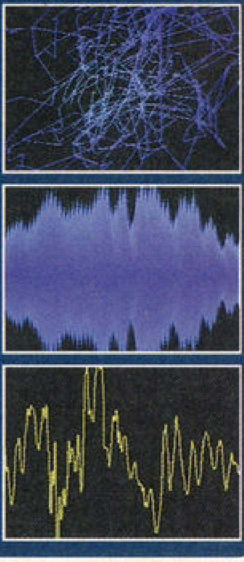
▲ Una medusa gigante? L'artiglio di Satana? Nossignori, è solo qualcosa che abbiamo messo insieme noi.

▼ Insieme a tutta la roba elettronica c'è anche la possibilità di usare un caleidoscopio classico. Il motivo preciso di tutto ciò ci sfugge.



2 NIENTE DI SPECIALE

Il Sound Scope è la parte migliore di Baby Universe. Purtroppo però è abbastanza scarno. Non c'è altro da fare che inserire un CD, scegliere un pezzo e stare a guardare come le forme d'onda ne rappresentano il suono. Abbiamo usato musiche tratte dagli ultimi album di Verve, Blur e Catatonia. Giusto per scherzo, provate a capire quali pezzi.



PlayStation

PREZZO
L. 89.000

▼ SVILUPPATORE
SONY
▼ EDITORE
SONY
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

GamesMaster

RECENSIONE

il giudizio

aspetto

Ha una specie di eleganza organica ed enigmatica, ma la grafica è scarna e la psicadelia diventa presto noiosa.

giocabilità

Non è propriamente un gioco, e quindi non ne ha proprio. Non c'è che da premere qualche pulsante.

longevità

Potrete impressionare una ragazzina hippy con il vostro schermo psichedelico. Sarà favoloso, finché entrambi non cadrete in trance.

il meglio

I primi cinque minuti, mentre cercate di capire cosa cavolo stia succedendo.



il peggio

Il fatto che il caleidoscopio tridimensionale non interagisca affatto con la musica dei vostri CD.



Se volete qualcosa di "leggero", un Tamagochi costa meno...

15%

PREZZO
L. 129.000

▼ SVILUPPATORE
PARADIGM
▼ EDITORE
NINTENDO

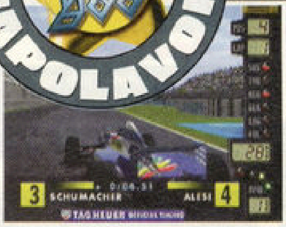
▼ GIOCATORI
1 o 2
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

F1 WORLD GRAND PRIX

Finalmente i possessori di Nintendo64 hanno un gioco di corse di cui andare fieri. Sarà però alla portata dell'abilità del giocatore medio?







GM CAPOLAVORO

Ce n'è voluto di tempo, ma l'entrata del Nintendo 64 nella superlega dei giochi di corse "seri" è tanto riuscita quanto inaspettata.
Quantro di noi si sono chiesti che effetto faccia stare chiusi nell'abitacolo di una macchina che affronta le curve a 200 km/h sotto una pioggia torrenziale, o fare a gara nel traffico con Michael Schumacher in scia?
F1 World Grand Prix offre per la prima volta la possibilità di sperimentare la tensione di un vero gran premio e forse è il gioco che più si avvicina alla simulazione di guida di una F1 su console... in assoluto.
Non è per niente un semplice gioco di corse.
Se vi aspettate di giocare a F1 World Grand Prix nella stessa maniera di Gran Turismo, o addirittura della serie di giochi di Psygnosis dedicati alla F1, rimarrete scioccati al termine del primo giro. Sembra tutto vero e la giocabilità è molto fedele alla realtà.
Provate a usare il cambio manuale e presto capirete perché i piloti di Formula 1 vengono pagati miliardi l'anno. Ci sono sette marce e se inserite quella sbagliata in un certo punto del tracciato perderete la vostra posizione in un attimo. È fondamentale mantenere sotto controllo la vettura in ogni frangente. Inoltre, dovete accelerare e frenare in maniera adeguata: sono due aspetti fondamentali che condizionano le prestazioni della macchina. Dovete controllare alla perfezione la velocità, calcolare ogni cambio di marcia al millesimo di secondo e scegliere la traiettoria migliore per abbassare i tempi sul giro, anche di pochi centesimi. Questo ovviamente prima di qualificarvi per la gara vera e propria. Fortunatamente per coloro che non hanno mai guidato un bolide a sette marce capace di raggiungere i 350 km/h, c'è un'eccellente modalità Novice (principiante) in cui il computer controlla tutto, tranne lo sterzo. Dovete solo seguire la linea di corsa, chiaramente segnata sulla pista, e capire quand'è il momento adatto per cambiare marcia.
Dopo avere affrontato tutti i circuiti (ce ne sono 17, più uno segreto) in questa modalità e dopo averli imparati a memoria sarete pronti a salire di livello. Controllerete così l'acceleratore manuale, i freni e, infine, il cambio. È un processo difficile, ma F1 World Grand Prix è impreziosito da una grafica incredibilmente realistica, così la vostra "istruzione" in F1 sarà piacevole almeno dal punto di vista visivo. Ci sono tantissime possibilità di assetto a cui accedere dai box e opzioni come '97 Events e la modalità Challenge che vi faranno giocare all'infinito...
Non aspettatevi però una scampagnata in macchina!

1 COME NELLA REALTÀ...

Gli appassionati di Formula 1 ameranno l'opzione '97 Events, in cui vengono riprodotte le situazioni reali verificatesi nel campionato del 1997. Se perciò è iniziato a piovere al 28° giro o Pedro Diniz ha causato un incidente con conseguente ingorgo alla partenza, le stesse condizioni si verificheranno nel gioco. Voi siete l'unica variabile...



▲ Attivate l'opzione '97 Events e scegliete un pilota che quell'anno ha avuto un incidente o è finito ultimo. Se riuscite a vincere una gara con questo pilota, soprattutto ai livelli di difficoltà più alti, siete dei maghi!



▲ Coulthard ha vinto il GP d'Australia della scorsa stagione, come avrebbe dovuto fare anche quest'anno. Un patto tra gentiluomini?



► Qualcuno si ricorda cos'è successo qui? Per il momento F1 World Grand Prix non ci ha delusi, quindi gli crediamo sulla parola.



▲ Notate i dettagli nelle strade di Montecarlo. Riproducono fedelmente la realtà.



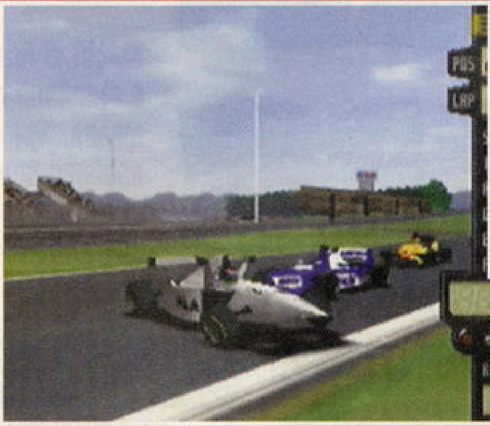
▼ Mika Hakkinen, il biondissimo campione 1998 di Formula 1.

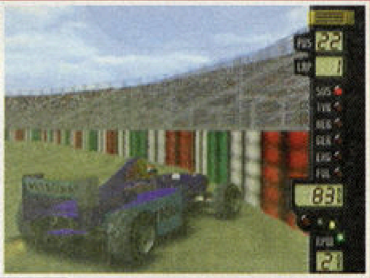


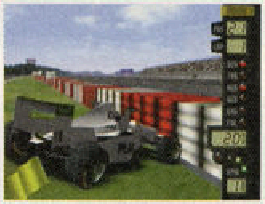
▲ Alcuni circuiti possono non essere molto belli, ma se sono così nel gioco vuol dire che sono così anche nella realtà. F1 World Grand Prix non fa sconti a nessuno.

2 POTREBBE ESSERE MOLTO DOLOROSO!

Nel livello di partenza "easy" (facile) non dovete preoccuparvi di tenervi a distanza prima di effettuare un sorpasso, dato che potete tamponare le altre vetture senza subire danni. Ovviamente i vostri amici vi prenderanno in giro se non sapete guidare, quindi allenatevi a fondo nella modalità di simulazione prima di dare sfoggio delle vostre capacità di guida.









▲ Se andrete a sbattere con troppa violenza, vi farete male.

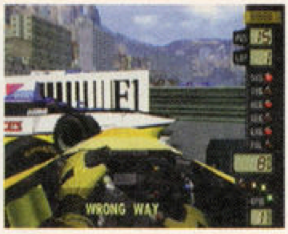
► Per il momento ci sono le bandiere verdi, ma presto potrebbero sventolare quelle gialle o quella nera se continuate a guidare in questa maniera.

> "F1 World Grand Prix è forse il gioco che più si avvicina alla simulazione di guida di una F1 su console... in assoluto"



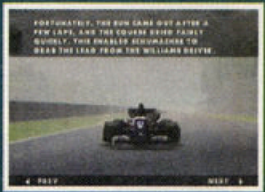




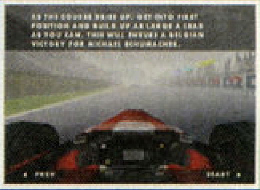


3 LO SCENARIO PEGGIORE...

La modalità Challenge funziona come la modalità Scenario di ISS, dandovi la possibilità di impersonare un pilota in un momento cruciale della gara e quindi provare a cambiare il corso degli eventi.



▲ La telecamera segue lo svolgersi della gara sul tracciato.



▲ Potete zoomare sulla macchina desiderata e posizionarvi all'interno dell'abitacolo.



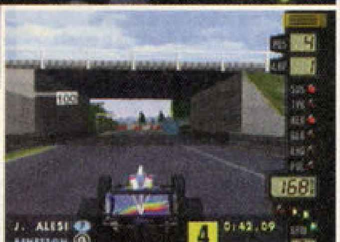
▲ Dopo un attimo di guida con il pilota automatico toccherà a voi. Sfortunatamente, guidare sull'erba non è la tattica ideale. Questo non è un gioco per gli amanti delle scorciatoie.



◄ Sei ubriaco? Scendi dalla macchina e cammina: è più sicuro per tutti.

▼ La visuale dall'interno della vettura subisce degli scossoni quando salite su un cordolo o la strada è sconnessa.

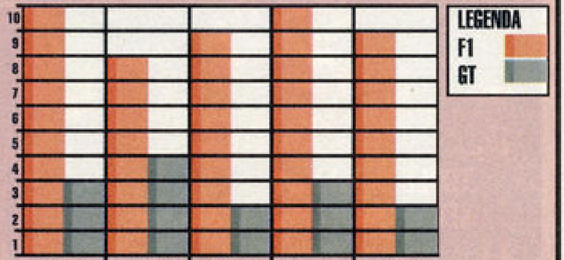




► Qualcuno ha dato una botta di vernice spray alla macchina di Alesi. Attenti a dove parcheggiate la prossima volta!

MOLTO PIÙ IN ALTO!

In questo grafico basato su dati scientifici, la differenza di altezza tra i due diagrammi è uguale all'altezza dalla quale secondo noi F1 World Grand Prix sovrasta GT64, suo rivale diretto per Nintendo 64.



il giudizio

aspetto

La grafica estremamente dettagliata e il sonoro davvero fedele fanno di F1 World Grand Prix un gioco ottimo.

giocabilità

Incredibilmente frustrante all'inizio, dà grandi soddisfazioni quando si riesce a padroneggiare la tecnica di guida.

longevità

C'è molto da scoprire e una marea di modi diversi per abbassare i tempi sul giro.

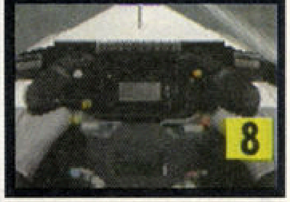
il meglio

Sbattere fuori pista Hakkinen nel Gran Premio che decide il campionato.



il peggio

Il fatto che davvero bisogna mettere da parte i soldi per un volante per ottenere i migliori risultati.



Definire F1 World Grand Prix semplicemente un "gioco" è un insulto. Se avrete la pazienza di giocarci qualche mese per padroneggiare la tecnica potreste essere il prossimo Schumacher.

92%

Se vi è piaciuto questo, non ve ne potrete più separare.

PlayStation

PREZZO
L. 115.000

▼ SVILUPPATORE
KONAMI
▼ EDITORE
KONAMI
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

AZURE DREAMS

Giochi di Ruolo: o si odiano o si amano. Noi abbiamo provato l'ultima fatica di Konami...

1 COMBATTIMENTI SU COMBATTIMENTI

Non abbiamo mai visto niente di simile ai combattimenti di Azure Dreams prima d'ora. Tanto per cominciare, li farete in continuazione, e poi... beh, sono strani. Premete un tasto, aspettate il vostro turno per colpire i nemici, quindi aspettate un altro po' per essere colpiti.











Cosa pensereste di un videogioco esteticamente molto modesto ma con abbastanza attrattive da tenere impegnato un appassionato dei giochi di ruolo per moltissimo tempo? Visivamente Azure Dreams è davvero poco convincente.

Non è solo la grafica a non essere un granché.
Anche le musiche infatti sono quantomeno un po' bizzarre.
Quindi c'è la trama... siete un quindicenne che vive all'ombra di una torre piena zeppa di bestie infernali.
Il vostro compito sarà quello di entrare nella torre e diventare sufficientemente ricchi e potenti per aiutare la vostra cittadina, Monsbaia, a diventare una prospera metropoli.
Quindi dovrete sconfiggere il cattivone nella torre e... beh, vi siete fatti un'idea.
Comunque il gioco è molto articolato e questa è la cosa più importante. Che ci crediate o no esplorare la torre, tornare in città, gestire i cimeli ritrovati e sistemare i problemi della vostra cittadina è divertente.
Dovrete anche pianificare abbastanza attentamente le vostre scelte: per esempio mettere un po' di soldi in banca farà sì che in caso di una vostra morte nella torre non ripartiate senza un soldo. Il gioco comunque non è centrato sul fare scelte sagge da bravi bambini.
Non potrebbe proprio essere così, soprattutto grazie ai dialoghi d'atmosfera e al fatto che la struttura della torre cambia ogni volta che vi rientrate.
Spaventoso!
Eccoci giunti a parlare di cosa ci sia esattamente nella torre.
Beh, moltissimi nemici a forma di blob verdi, ecco cosa.
Ci piacerebbe dirvi che ci sono un sacco di nemici da far fuori in tempo reale. Il fatto è che non ci sono, o meglio non c'è il tempo reale. Vi dovete solo allineare col nemico e premere un tasto. Dovrete poi ripetere l'operazione ogni volta che viene il vostro turno. Non proprio Tekken 3, vero? Per la verità non è nemmeno al livello di Final Fantasy 7, ma comunque non è male.
Se non amate questo genere alla follia, Azure Dreams probabilmente non vi convincerà. Gli appassionati dei giochi di ruolo, però, riusciranno a passare sopra alla grafica mediocre e troveranno un gioco abbastanza innovativo.

2 L'UNICA STRADA È VERSO L'ALTO...

La musica da ascensore è davvero una delle peggiori invenzioni del mondo, eppure qui non manca. L'idea principale di Azure Dreams è di conquistare ogni livello della torre e quindi trovare l'ascensore per passare al prossimo e... ebbene sì, c'è anche la dannata musica.











▼ Avete capito cosa intendevamo per grafica bruttina? Spesso i combattimenti sono un ammasso di blob informi.







▲ C'è molto da esplorare, comunque. All'inizio non vedete l'ora di uscire da Monsbaia, ma diventa divertente in seguito.



il giudizio

aspetto
La grafica modesta impedisce a chi non sia un appassionato del genere di avere un minimo d'interesse per Azure Dreams.

giocabilità
Se riuscite a sorvolare sul lato estetico, vi divertirete un sacco a far soldi e massacrare bestie.

longevità
È un Gioco di Ruolo. Pensavate che fosse piccolo? Invece è enorme, davvero.

il meglio
Poiché inizialmente il gioco è molto lento a decollare, sarà bello riuscire a combattere.



il peggio
Capire quanto sia lento il sistema di combattimento. Perché non l'hanno reso in tempo reale?



Una grafica migliore avrebbe reso Azure Dreams un titolo vincente. Ignoratela, e scoprirete un bel gioco sotto una facciata un po' rozza.

68%

Se vi piace questo provate un gioco chiamato Final Fantasy 7... Potrebbe entusiasmarvi...

NINJA

I Ninja: insidiosi maestri dell'attacco furtivo a sorpresa o solo una specie di Rambo giapponesi in pigiama? Andate avanti a leggere e fatevi un'opinione...

PlayStation

PREZZO
L. 99.000

SVILUPPATORE CORE DESIGN
EDITORE KONAMI
GIOCATORI 1
ALTRE VERSIONI NESSUNA

Games Master

il giudizio

aspetto
Malgrado i dettagli, i poligoni e gli effetti speciali, i livelli hanno un aspetto datato e, in parte, anche un po' sgraziato.

giocabilità
La prevedibilità, la ripetitività, la visuale bizzarra e gli scomodi comandi di Ninja rendono il combattimento un peso.

longevità
Tonnellate di tipi orientali arrabbiatissimi e 13 livelli giganteschi non faranno durare il gioco più di qualche ora. Vi sarà difficile tenere gli occhi aperti.

il meglio
L'ambientazione orientale è piacevole dopo tutti i prodotti futuribili. Peccato solo che non sia stata sfruttata a dovere.



il peggio
Beccarsi una coltellata alle spalle ogni cinque minuti perché vi trovate a combattere contro otto nemici alla volta.



Ninja è bloccato senza via di uscita in una distorsione temporale. Purtroppo non vale la pena tirarselo in casa.

55%

Se vi piace questo provate Castlevania. Sarà anche in 2D, ma in termini di giocabilità è ottimo.



▲ Essere assaliti da tre assassini orientali in una volta sola comincia a diventare fastidioso.

Se Ninja fosse una sirena avrebbe una grossa testa da pesce e le gambe da top model. Questo è un gioco completamente ribaltato: tridimensionale dove non serve e bidimensionale dove non dovrebbe. Costretto in un formato arcade, tenta disperatamente di assumere l'aspetto di un gioco di ruolo, ma non ce la fa proprio a indossare il cappello a punta e il mantello stregonesco di rigore e a trovare un vero spazio in questo genere di gioco.

Sul piano dello stile di gioco è molto semplice. Il vostro personaggio ninja può ruotare su sé stesso e quindi muoversi o attaccare in una delle otto direzioni fondamentali. Ci sono pozioni, monete e chiavi che aprono porte: in altre parole, niente di molto insolito. Ninja tenta di sopperire in termini di dimensioni a ciò in cui lascia a desiderare in termini di sorpresa. Stiamo parlando di grandi livelli, grandi quantità di nemici e grandi periodi di tempo da passare prendendo a calci, pugni o coltellate cose che, secondo ogni logica, dovrebbero stare da un pezzo sotto un metro di terra. Fate a pezzi uno scheletro e sia la sua parte superiore (che impugna una spada) sia le sue gambe ossute continuano ad attaccare. Abbattete uno zombi della palude, ed ecco che lui si rialza di nuovo. Se i comandi fossero migliori tutta questa ripetuta carneficina potrebbe anche risultare divertente, ma in mancanza di un'opzione analogica e in presenza di un tempo di reazione così scarso rischiate continuamente di beccarvi una coltellata alle spalle. Finite per passare la maggior parte del tempo scappando di fronte ai nemici, solo per poi voltarvi e affrontarne due alla volta. Non passa molto tempo e cominciate a pensare che chiunque abbia provato questo gioco dovesse avere la pazienza di un santo o la coscienza sporca. Pazienza per i granchi giganti che rischiano di travolgervi all'improvviso mentre attraversate un livello o per i blocchi in movimento degli ultimi livelli che bastano a farvi cadere sulla vostra stessa spada. Nelle parti arcade dei comandi così imprecisi si possono anche accettare, anche se scocciano. Nelle parti platform risultano però troppo spesso fatali. Quello che fa arrabbiare di più è che le potenzialità ci sono. Se ci fosse più enfasi sulle mosse furtive, se ci avessero messo qualche enigma in più, come quando bisogna scagliare pugnali contro le lapidi tombali per rimuovere uno sbarramento come diversivo accanto al monotono combattimento,... Se ci fosse qualche elemento di tattica nella scelta degli incantesimi e degli oggetti... Tutti questi 'se' però non riusciranno a trasformare Ninja in quel 'Tomb Raider con Bruce Lee' in cui riponevamo le nostre segrete speranze. Ninja è quello che è: un videogioco abbastanza comune e purtroppo a tratti frustrante.







1 E QUESTA SAREBBE MAGIA?

Le pozioni e gli amuleti magici che potevano dare a Ninja un po' più di profondità non fanno altro che fornirvi la possibilità di sferrare un attacco speciale. Più amuleti raccoglierete, più l'attacco sarà potente.









2 FUORI CONTROLLO!

Granchi giganti? Zombi ninja? Demoni samurai? Bah! Questi pericoli non sono nulla di fronte al senso della direzione in Ninja. A causa della prospettiva siete costretti a camminare e a saltare in diagonale, il che vuol dire cadute e impicci in quantità.







▲ Sguazzare in linea retta? E perché mai? Dovrete farlo in diagonale.

◀ Brutto precipizio, eh? Ed è proprio nell'angolo. Bell'affare.

RECENSIONE

PlayStation

PREZZO
L. 108.000

SVILUPPATORE
KALISTO
EDITORE
SONY

GIOCATORI
1
ALTRE VERSIONI
NESSUNA

THE FIFTH ELEMENT

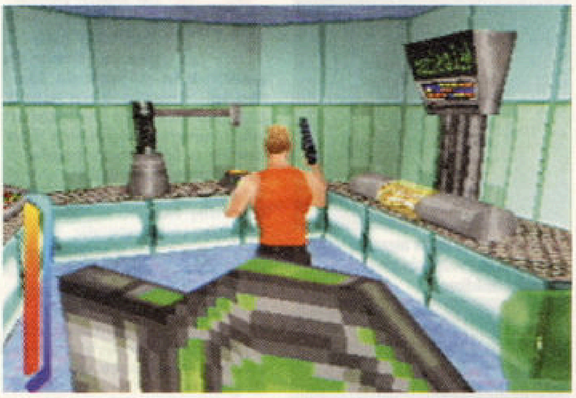
Un platform tratto da un film. Sarà l'ennesima licenza sfruttata male o sarà un buon gioco?

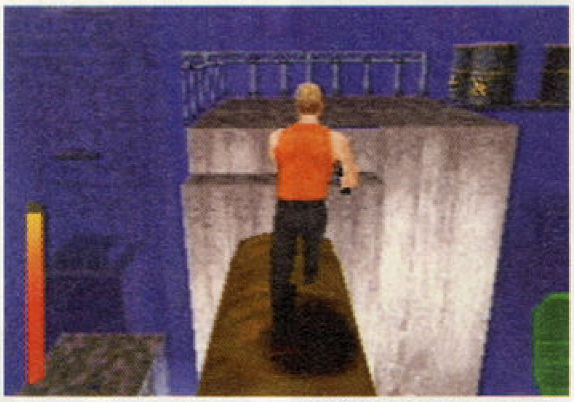


Purtroppo sembra l'ennesimo clone di Tomb Raider. L'aggiunta di qualche sequenza animata tratta direttamente dal film (ci sono le sequenze con il prete, la battaglia spaziale e Milla Jovovich avvolta nella plastica), non è sufficiente a dare lustro a un'avventura che manca di mordente.

Per la prima oretta di gioco tutto scorre tranquillo, come previsto. Il vostro compito è quello di rubare la chiave a uno dei tecnici e di utilizzarla sulla macchina del DNA. Va bene, la trama del film non seguiva proprio questi sviluppi, ma poco importa. Nella seconda missione vestirete invece i panni (se così si possono chiamare) di Leeloo, che si fa strada all'interno di una stazione di polizia per liberare Korbin Dallas (Bruce Willis nel film). Anche qui lo scopo è quello di recuperare la chiave da una delle guardie.

Nel complesso The Fifth Element è un platform che si presenta bene ed è anche giocabile. È realizzato discretamente e ha tutte le cose messe al posto giusto, fin troppo. Non ci impiegherete molto a scoprire il primo teletrasporto, che vi porterà direttamente all'interno di un livello labirintico. Fate fuori il generatore e potrete accedere alle sezioni più interne del livello. Non sarete troppo sorpresi di scoprire che ci sono chiavi, armi ed energia... Gli enigmi sono forse troppo semplici per appassionarvi a lungo e il buon Bruce, anche se dispone di un'arma di tutto rispetto, ha un numero relativamente limitato di mosse. Leeloo, in confronto, sembra Bruce Lee. Date un'occhiata a come sistema i poliziotti... Beh, se non altro Bruce Willis è meno calvo che dal vero. Nell'insieme the Fifth Element non è niente di eccezionale se confrontato con altre avventure 3D. Consigliato a chi ha davvero amato molto il film.





1 STANZE SEGRETE!

Mentre vi addentrerete all'interno dei laboratori, scoprirete la prima delle numerosissime sezioni segrete. È nel primo livello, poco dopo che vi siete tuffati in un tunnel. È piena di bonus vita e di power up per l'invincibilità.



▲ Questo medikit è utile quanto ben nascosto: servirà ad alzare la vostra barra di energia sulla sinistra.



▲ Questo bonus di invincibilità a forma di disco vi ricopre con uno scudo a prova di proiettile.



2 AL TRASPORTATORE !

Proprio come nel caro buon vecchio Tomb Raider, ci sono un po' di scalate da fare. Prima bisogna salire su una cassa, poi si salta e si distrugge il generatore che alimenta quei fastidiosissimi raggi laser.







▲ L'accesso al teletrasporto è bloccato dai raggi laser. Dovete trovare la loro sorgente di energia.



▲ Così potrete continuare l'avventura nel livello successivo.



▲ Ecco qua! Una volta distrutti i generatori la barriera è scomparsa...

il giudizio

aspetto

Le spettacolari sequenze tratte dal film fanno sfigurare gli scenari 3D del gioco.

giocabilità

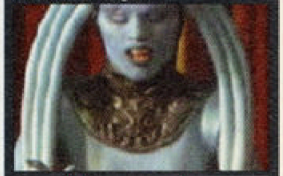
Per qualche ora vi cattura, ma la voglia di esplorare presto scompare.

longevità

Se siete appassionati di platform vi terrà impegnati un paio di notti. Se siete appassionati del film vi piacerà.

il meglio

Molte sequenze animate tratte dal film, le armi di Korbin, l'interessante primo vestito di Leeloo, le musiche originali.



il peggio

Cercare di farsi strada attraverso i coperchi volanti alla fine del secondo livello. Frustrante!



Un gioco di culto? No, semplicemente l'ennesima licenza non sfruttata appieno da un gioco nella media.

58%

Se vi piace questo provate anche Batman & Robin (discreto), Deathtrap Dungeon e Wild 9 (divertenti) e Tomb Raider 1 e 2 (stupendi).



LA PARTE MIGLIORE DEL GIOCO

Probabilmente dopo aver visto il gioco svilupperete un certo interesse per i simpatici vestitini che indossa la protagonista Leeloo.

THE FIFTH ELEMENT

PREZZO
L. 109.000

SVILUPPATORE
NINTENDO

EDITORE
NINTENDO

GIOCATORI
1 o 2

ALTRE VERSIONI
NESSUNA

1080° SNOWBOARDING

È fluido, è veloce, è bianco, è di moda. Preparatevi all'azione sulle piste: Nintendo raggiunge i pendii con lo spettacolare 1080°









Potreste sorprendervi nel constatare che, nonostante provenga dal gruppo che ha creato Wave Race, 1080° non sembra un gioco Nintendo.
Non ha la stessa energia o personalità e certamente non vi ci affezionerete come a Mario Kart 64. Mentre il gioco inizia e la telecamera si fa strada lungo il Virtual Lodge, soffermandosi su ogni snowboarder, è difficile che vi eccitiate per le abilità sulla neve di, per esempio, Kensuke Kimachi allo stesso modo in cui vi siete emozionati per lo stile di guida poco raffinato ma solido di Wario. Qual è la ragione? 1080° Snowboarding prende tutto molto sul serio.
Ogni cosa, dagli snowboarder ai percorsi, è esattamente come



dovrebbe essere. Non ci sono power-up, non ci sono enormi salti, non c'è alcuna delle classiche attrattive Nintendo alle quali siamo abituati. Nonostante questa sicura mancanza di senso dell'umorismo, però, 1080° è un fantastico gioco di sport invernali. Noterete effettivamente che proviene dai programmatori di Wave Race. Ricordate come crearono quell'ambiente acquati-

1 MEGLIO SEGUIRE I CONSIGLI!

Non c'è nulla di più certo nella vita del fatto che i percorsi di 1080° vi faranno impazzire Eccovi, dunque, un piccolo assaggio di cosa potrete aspettarvi quando scenderete finalmente sulla neve...

CRYSTAL LAKE





◄Crystal Lake fornisce un punto di partenza ragionevolmente facile per i novizi di 1080°. Ha un percorso largo, neve abbastanza bassa e non troppi salti. Aspettatevi di fare dei buoni tempi.

MOUNTAIN VILLAGE





◄Quando procederete su Mountain Village i mucchi di neve secca vi rallenteranno, quindi tentate di rimanere sulla neve sottile. Attenzione alle macchine!

CRYSTAL PEAK

Le cose diventano un po' più difficili con la nebbia e le nevicate di Crystal Peak. Mantenete strette le curve con il tasto Z. Qui vivrete emozioni autentiche. ►





DRAGON CAVE

Dovrete necessariamente attraversare dei ponti di legno quando arriverete al livello di Dragon Cave. Ci sono anche delle curve strettissime. State attenti. ►





GOLDEN FOREST





◄Come vi aspetterete da un luogo chiamato Golden Forest, avrete davanti un bellissimo scenario e un fantastico ruscello ghiacciato. Attenzione ai mucchi di neve nella foresta.

DEADLY FALL





◄Davvero difficile. Neve alta fino al ginocchio e un inizio dissestato sono solo alcuni degli ostacoli che affronterete. Aspettatevi di ritirarvi presto.





▲ Scivolerete molto di più se la neve si rovinerà.



▲ Il miglior percorso è la Golden Forest. Salti fantastici e molte acrobazie da compiere.

► Questi schermi televisivi mostreranno al mondo come siete insicuri sul vostro snowboard. Grazie mille.



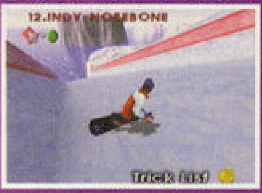




co ultra-realistico, dove saltavate sulle onde e ricadevate nei flutti quando atterravate?
Bene, sono state raggiunte qualità simili, qui. La neve, che sia a mucchi, che sia in aria o a chiazze, è fantastica.
Colpite della neve dura e la polvere si alzerà dietro di voi, facendovi perdere rapidamente velocità. Atterrate su un ruscello ricoperto di ghiaccio e temporaneamente perderete il controllo, con la tavola che vi si muoverà tra i piedi emettendo un rumore stridente mentre procedete.
Il modo in cui le differenti consistenze dei percorsi si sentono e reagiscono è fantastico. Forse meglio di Wave Race. Sono i percorsi che costituiscono l'anima dell'universo di 1080°. Sono sei in tutto e, tranne il primo, Cristal Lake, sono tutti diabolicamente difficili, ma non si allontanano mai da ciò che vi aspettereste da una pista.
Non ci sono salti della dimensione di un canyon, per esempio. Gli scenari sono vari, come tunnel, half-pipe e piccoli salti, ma mai incredibili.
Tutto questo significa che 1080° è ancora più complicato. È come correre veramente.
È imparare dove girare in maniera decisa, o dove accucciarsi per guadagnare velocità. È memorizzare i percorsi per raggiungere i tempi migliori, anche perché i vostri avversari diventano molto, molto abili molto, molto velocemente.
È anche dare il meglio che potete, quindi siate aggressivi mentre vi dirigete verso la linea del traguardo. Colpite il vostro avversario per guadagnare secondi extra perché lui lo farà a voi. La maggiore difficoltà e la accresciuta affidabilità delle infallibili tavole significa che 1080° ha un'ENORME longevità. Per sentirvi sicuri ci vorranno almeno un paio di settimane. Per diventare dei campioni ci vorranno mesi. Preparatevi, fate un grosso respiro e gettatevi sulla neve.

3 TIRATE FUORI UN'ACROBAZIA!

Nel Training Mode potrete perfezionare le acrobazie correndo in un percorso con half-pipe dove potrete provare le evoluzioni previste dal gioco con un comodo aiuto visivo. Quindi potrete tornare ai percorsi e provarli davvero. C'è anche un Trick Attack mode in cui acrobazie ben realizzate equivalgono a più tempo.



▲ Indy Nosebone. Una cosa è certa: non è una acrobazia semplice. Comunque sia...



▲ ...fate del vostro meglio e alla fine lo farete all'interno del gioco.



> È come correre veramente. È imparare dove girare in maniera decisa, o dove accucciarsi per guadagnare velocità. È imparare a memoria i percorsi...



◄ La grafica di questo gioco è una delle più belle mai viste su Nintendo 64.



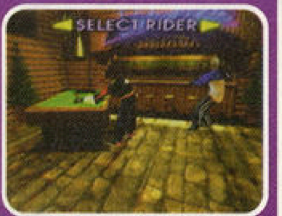


2 CHE PERSONAGGIO!

Scegliete il vostro corridore nel rifugio. Dion Blaster è lo snowboarder inglese, mentre Rob Hayward è il rappresentante degli Stati Uniti. È una variante ispirata della vecchia schermata di selezione del personaggio.

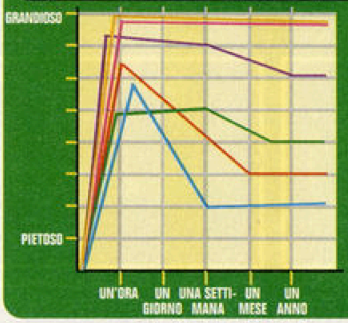


▲ Kensuke Kimachi. Non ha molta personalità, ma è il miglior snowboarder in generale.



▲ Gironzolate per il rifugio a vostro piacimento. È una bella cosa, questa.

QUANTO DURERÀ IL TUTTO?



Quindi, 1080° vi durerà? Quanto vi durerà? Abbiamo messo ai piedi i nostri sci e ne abbiamo provato le modalità. Sono comode? Oh, sì, sembra proprio di sì...

LEGENDA: DIFFICOLTÀ • VOGLIA DI RIGIOCARE • DIVERTIMENTO • DUE GIOCATORI • TIME TRIAL • STUNT MODE •

il giudizio

aspetto

Superbo. Gli effetti della neve sono incredibili e gli snowboarder sono perfettamente animati.

giocabilità

Non senza difetti, ma il sistema di controllo è intuitivo e la neve tremendamente realistica... una vera sorpresa.

longevità

Molto difficile da padroneggiare e, naturalmente, il time trial e lo stunt mode sono infiniti.

il meglio

Atterrare con successo su un ruscello ghiacciato quando correte sul percorso Golden Forest



il peggio

La serietà di tutto l'insieme. Oh, e il fatto che potete correre contro un solo avversario.



Wave Race con la neve è un'altra grande prova di Nintendo. Veloce, frenetico e terribilmente difficile. Raccomandato.

87%

Se vi piace questo potreste apprezzare Snowboard Kids, una specie di Mario-Kart sulla neve. È carina anche la musica.

PlayStation

PREZZO
L. 99.900

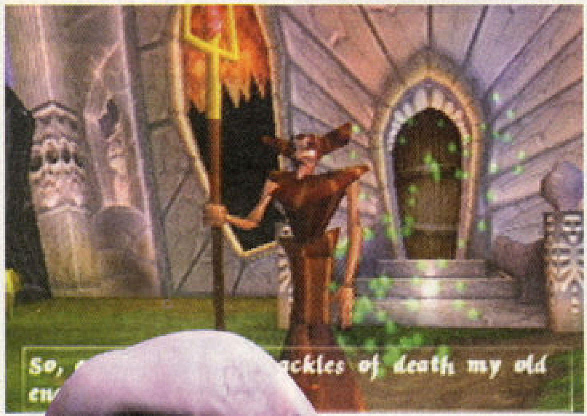
▼ SVILUPPATORE
SONY
▼ EDITORE
SONY
▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

MEDIEVIL



Avete mai avuto il desiderio di essere un cadavere marcescente che combatte contro degli zombie strappandosi le braccia per poi usarle per colpirli? No? Beh, dovreste almeno provare! Con Medievil, magari...



Questa è la vostra grande opportunità di farvi un nome nelle fila dei "marcioni virtuali". Dopo tutto, chi rifiuterebbe l'opportunità di diventare un cadavere ambulante senza mandibola?

Vestendo i panni del non-morto Dan Fortesque, sventurato guerriero medievale in un mondo 3D in terza persona, avrete il compito di prendere a calci il posteriore scheletrico del malvagio mago che ha riportato alla vita i cadaveri di tutto il reame. Fondamentalmente, siamo nei territori di Tomb Raider e l'adorabile Dan avrà il suo da fare, seguendo le orme della disgustosamente in carne Lara Croft. Il compito di Dan lo porterà lungo 30 livelli, dalla cripta nella quale era stato seppellito al cuore delle difese del mago. Il gioco è molto in stile Tomb Raider e, se non altro, è più facile entrare in confidenza con i controlli direzionali più intuitivi di Danny e con il suo ridotto parco di mosse. Il pad analogico è particolarmente adatto a questo gioco, visto che potrete passare dal correre al camminare a seconda dell'inclinazione dello stick. Dan non tenta nemmeno di eseguire quelle acrobazie in bilico sui precipizi per le quali la signorina Croft è famosa, visto che il suo candido scheletro è quasi totalmente privo di tono muscolare. Le sue abilità non vanno più avanti del semplice salto su piattaforme, o del combattere contro stirpi demoniache e vari animali domestici. Medievil certamente include anche un'impressionante collezione di armi per portare a termine la sua missione. Ogni livello contiene un calice magico





Dan sfodera la sua Battering Club e assesta un bel colpo alle vetrate del mago.



▲ No, non troverai Lara Croft qui dentro, caro Danny. Potresti però trovarci un paio di zombie, quindi strappati il braccio e stai attento!







1 TUTTI IN ACQUA!

Sfortunatamente per Dan, i cadaveri e l'acqua non vanno molto d'accordo. Va bene quando deve farsi un paio di remate e sarà abbastanza felice di passeggiare con l'acqua alla cintola, ma provate a farlo nuotare e semplicemente colerà a picco e si dissolverà.



▲ Questo è il limite delle prodezze di Dan nell'acqua. Se si bagna più di tanto, si dissolve.



▲ Meglio uscire da questo ruscello prima di inquinare le riserve d'acqua della città.



▲ Fate attenzione: il ponte non è lì per caso.



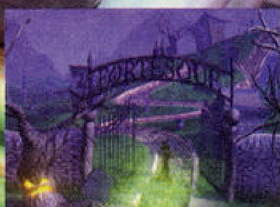
▲ Cadete oltre il bordo e avrete un'eternità per contemplare il vostro errore.



MOLTO BELLO

Medievil è uno dei giochi più belli per PlayStation. Non delude nemmeno nel campo dei filmati: date un'occhiata a queste foto prese dall'eccellente introduzione.







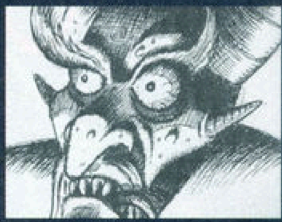


RAGAZZI MUTANTI!

Alcune di queste creature sono così disgustose che è un vero piacere spappolarle a morte. Quello a sinistra ci ricorda uno dei nostri redattori...









MEDIEVIL



2 ARMI SU ARMI!

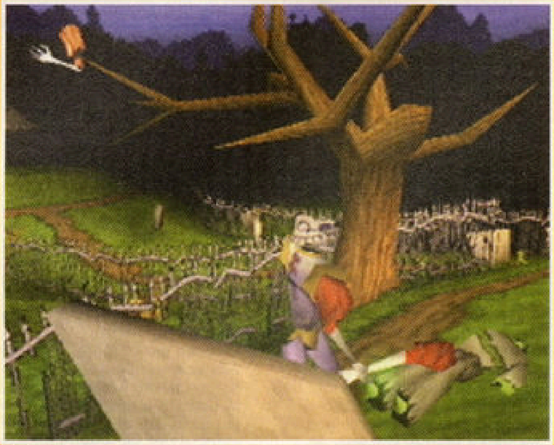
Dan incontrerà una serie di ottime armi durante la sua missione, passando dalle vecchie spade a martelli dal potere devastante, ma quello che userete con più gioia è il braccio. Ricordatevi di invitare vostra nonna a guardare Dan che si stacca il braccio sinistro e comincia a spaccare i teschi degli zombie con la sua parte terminale...







◀ Se dovessimo basarci sulle impressioni, giureremmo che stava sorridendo. Il nostro Dan ama la sua violenza antizombie. Non ne ha mai abbastanza.



▼ Uno di questi insolenti importuni ha appena rubato il Whacking Stick di Dan! Per fortuna è armato e pericoloso.





> Non potete fare salti in bilico tra la vita e la morte attraverso dei crepacci ma potete strapparvi un braccio e prenderci a pugni uno zombie

che gradualmente riempirete uccidendo sempre più creature. Una volta che ne avete fatte fuori abbastanza, portate il calice alla fine del livello e vi garantirà l'accesso alla Sala dei Guerrieri. Qui potrete scegliere una nuova arma per l'equipaggiamento di Dan: vi consigliamo di cuore l'eccellente Battering Club per delle sane mazzate in tutte le occasioni. In generale i cattivoni non sembrano molto interessati ad attaccare briga, nonostante le cose diventino effettivamente più difficili man mano che vi avvicinate alla fortezza del mago. Dove mancano in forza individuale, però, sopperiscono con il numero.

Medievil inonda positivamente il gioco di creature disgustose pronte a masticare le ossa di Dan e i combattimenti sono tutti splendidamente realizzati all'interno dei livelli 3D. La grafica mostra un occhio di riguardo al dettaglio, specialmente a Dan stesso, che ha il miglior aspetto che possa avere un cadavere con un occhio solo e senza mandibola. Il piacere dell'occhio però non fa un gioco e per quanto Medievil abbia una bella grafica e delle belle trovate, è fondamentalmente un'altra avventura ammazzatutti in stile Tomb Raider, nonostante sia un esemplare di classe. Non potrete nuotare attraverso tunnel subacquei, non potrete fare salti al limite del possibile attraverso dei fiumi, ma potrete strapparvi un braccio e prenderci a pugni uno zombie. Ci sembra un bel punto di forza!

3 TREMO TUTTO!

Il pad analogico del Dual Shock è utilizzato con grande efficacia in Medievil. Vari gradi di vibrazione vengono applicati per avvertirvi di minacce incombenti, come un gruppo di bare che schizzano fuori dal terreno dietro di voi. È sottile, ma usare un pad normale dopo sembra davvero penalizzante.



▲ Eliminate questo gruppo con un colpo del vostro fiato rancido.



▲ Il terreno e il joypad tremano quando i ragazzi si alzano.





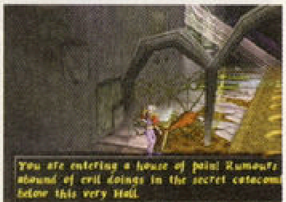
▲ "Pantaloni rossi e pelle verde... dev'essere un raduno di appassionati dell'incredibile Hulk", pensa il vecchio scheletro.





▲ Ecco qua... più verde del verde! Questo è un gioco folle e pieno di sorprese.

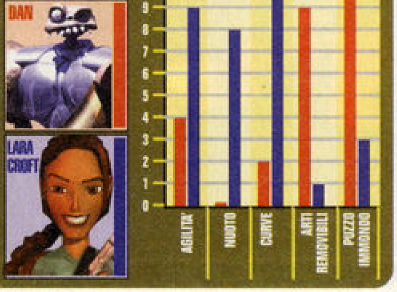
◀ C'è più di un semplice riferimento ai film di Tim Burton in Medievil. Se siete appassionati di film come Nightmare before Christmas dateci un'occhiata.



▲ L'unico modo in cui entrare nella House of Pain è armati di un grosso bastone.

CADAVERE CONTRO FANCIULLA: IL GRANDE INCONTRO...

Beh, sembra effettivamente un po' come Tomb Raider, ma ce la farà Dan contro Lara nella gara per le superstar della PlayStation? Noi consideriamo i loro rispettivi meriti, voi potrete decidere chi vince...



il giudizio

aspetto

Grafica ottima e sonoro d'atmosfera, ma perde un po' nel sistema impreciso di telecamere.

giocabilità

È così fluido e facile da giocare che non potrete fare altro che godervelo. Poteva comunque essere un po' meno lineare.

longevità

Medievil non è uno di quei titoli da rigiocare, ma di certo vi piacerà molto la prima volta.

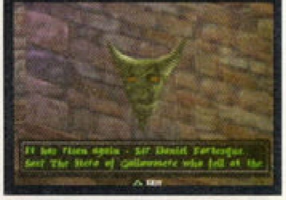
il meglio

La prima volta che vedrete la giuntura della spalla di Dan in azione mentre picchia qualcuno con il braccio.



il peggio

La voce dei personaggi. Non fanno molto per sottolineare il senso d'avventura del gioco.



Divertente ma poco originale. Ciò non fermerà Lara Croft dal comparire in molti altri giochi, quindi perché non date un'occhiata anche a Dan?

82%

Se vi piace questo provate la serie di Tomb Raider. Come avete detto? L'avete già? Oh, bene. Allora che ne dite di Die by the Sword su PC?

PC

PREZZO
L. 86.000

▼ SVILUPPATORE
MICROPROSE
▼ EDITORE
MICROPROSE

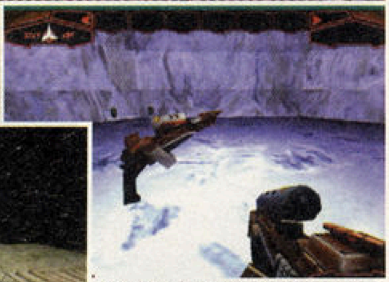
▼ GIOCATORI
1-16
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

Games Master

KLINGON HONOR GUARD

Al grido di "Khnak som'tek Krahg-shuk", Unreal si fonde con gli esperti in gargarismi di Star Trek: i Klingon. Il risultato? Date un'occhiata a questo curioso sparatutto...







▲ Un altro giorno, un altro raggio mortale in una caverna di ghiaccio. La vita è interessante quando si è un Klingon.

Fatto interessante su Star Trek #249: pur avendo speso una fortuna per la licenza ufficiale di Star Trek: The Next Generation, Microprose, nei propri giochi, non può né far morire i personaggi principali della serie, né far loro violare la 'Prima Direttiva' della Federazione.

Picard e soci non possono combattere e possono soltanto essere immortalati mentre eseguono azioni simpatiche come dare un regalo o costruire una ghirlanda di margherite. Divertente? Sì. Un buon concept per un gioco? Oh... No! E così abbiamo questo Klingon Honor Guard. A nessuno interessa cosa fanno i Klingon, che sono sempre in cerca di grane. Ciò li rende automaticamente carne da cannone. Fondamentalmente a nessuno interessa la storia: l'unica cosa che conta nel mondo dei cloni di Quake è il motore 3D e la qualità dell'azione. Come Klingon, non avrete soltanto la fronte più corrugata dell'universo, ma potrete anche usare le famosi armi Klingon, incluso il grande Bat'leth. In Honor Guard l'enfasi è posta più sul combattimento ravvicinato che su colpi mirati dalla lunga distanza, quindi avere un Bat'leth gigante è davvero un vantaggio. Sfortunatamente però, non ci sono tante tecniche da usare negli scontri ravvicinati: dovrete soltanto colpire e ricolpire. È un bene che ci siano così tanti scontri ravvicinati, poiché le armi a lunga gittata sono un po' deludenti. Particolarmente inutile è il fucile Disruptor, che è davvero un po' lento.

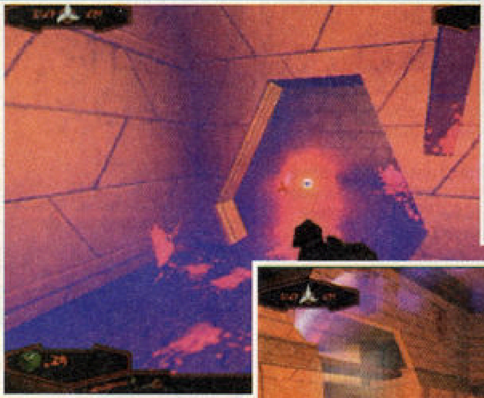
La cosa più irritante, comunque, è la scarsa quantità di armi lungo i livelli. Mentre Quake 2, di tanto in tanto, dà al giocatore la possibilità di usare un bel lanciarazzi per far salire l'adrenalina alle stelle, Honor Guard tiene questi divertimenti esplosivi al minimo. L'unica volta che avrete a disposizione un sacco di armi sarà nei deathmatch, che diventano così una sorta di festa. Epic sta dando in licenza il motore di Unreal a chiunque se lo possa permettere. Microprose è stata la prima a sfruttare questa opportunità. Naturalmente, a livello grafico il gioco è eccezionale. L'unica nuova caratteristica è che i muri s'illuminano se ci sparate contro. Ciò è utile, con le innumerevoli stanze piccole e scure che costellano Honor Guard. Una





1 UOMO FORTUNATO...

Gli originali deathmatch di Quake hanno ancora un posto speciale nel nostro cuore e difficilmente saranno rimpiazzati da quelli di Honor Guard. Le arene non sono molto interessanti e le possibilità di vittoria non sono influenzate tanto dalla bravura del giocatore quanto dalla sua fortuna.



▲ Riuscire a vincere con la pistola è sempre soddisfacente, soprattutto se riuscite a trasformare il vostro bersaglio in un grande blob fuso.



▲ I livelli per i deathmatch avrebbero dovuto essere un po' più complessi di una stanza grande piena di armi.



◄ Certo, sembra eccitante, ma non abbiamo idea di cosa stia succedendo. E stiamo giocando!



▲ Le ambientazioni sono suggestive.



▲ Da lontano non avrete speranza: avvicinatevi e avrete la meglio.



► Il bello e inutile fucile Disruptor, nell'unica occasione in cui l'abbiamo utilizzato.

2 INCONTRI RAVVICINATI...

Quando si gioca a un clone di Quake, è sempre terribile finire le munizioni ed essere costretti a usare un coltello o i pugni. In Honor Guard, al contrario, il coltello è molto divertente ed efficace!





▲ Forza! È ora di massacrarsi!

◀ Prendere un Bat'leth volante nelle parti basse fa davvero male. Proprio tanto.



▲ Klingon, Umani, Ferengi: tutti i vostri favoriti di Star Trek sono qui, e potrete massacrarli a vostro piacimento.

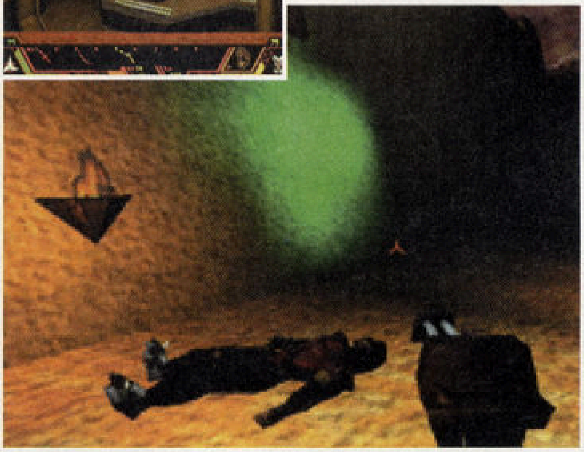


◀ Gli ultimi livelli, oltre a essere molto difficili, sono generalmente anche più belli da vedere dei primi.



veloce passata di plasma ionico le illuminerà come alberi di Natale a forma di stanza. Tutti i livelli di Honor Guard sono davvero enormi e benché ce ne siano 20 il gioco avrebbe potuto essere migliore con un maggior numero di livelli più piccoli. Ci sono molti posti per ripararsi, quindi non è molto difficile arrivare abbastanza vicini a qualcuno da farlo fuori. Ciò significa anche che la struttura delle basi e delle installazioni non è molto interessante: molti corridoi e stanze piccole.
Purtroppo è proprio la mancanza di una continua azione adrenalinica che impedisce a Honor Guard di arrivare al livello di Unreal: mancano le situazioni convulse tipiche degli sparatutto in prima persona e anche se fustigare i nemici con delle armi bizzarre può essere divertente, non riesce a compensare la mancanza d'azione. Forse un gioco con i personaggi dell'equipaggio di The Next Generation sarebbe migliore? Aspettiamo fiduciosi...





3 ACCUCCIARSI E NASCONDERSI!

I Klingon passano il loro tempo a malmenarsi con bastoni, spade e tutto ciò che si trovi per terra, quindi hanno poco tempo per l'architettura. Comunque l'ambientazione dei livelli è generalmente di buona fattura. Potete sempre scommettere, però, che ogni stanza che sembra vuota ha un cattivo nascosto dietro la porta. Non preoccupatevi: solitamente c'è sempre qualcosa dietro cui nascondersi.



▲ Gran parte del gioco non è bella come questa sezione, purtroppo.



▲ Cercate i pannelli di controllo da usare come riparo quando siete circondati.



◀ Molte stanze sono scure: aggiungetevi i vostri effetti di luce con il disruptor.

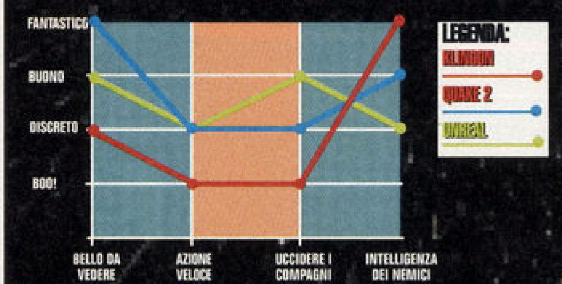
▲ Le armi nel motore di Unreal hanno sempre due funzioni. Questa pistola a ioni, per esempio, può fungere anche da vernice spray verde.

▶ Gli effetti di luce colorata sono fra i migliori mai visti. È un peccato che non ci siano lastre di ghiaccio riflettenti.



SONO TUTTI UGUALI...

Potrà anche sembrare simile ad Unreal o Quake 2, ma la progettazione del gioco, le armi e i nemici li rendono molto diversi.



"Come Klingon, non avrete soltanto la fronte più corrugata dell'universo, ma potrete anche usare armi bizzarre..."

il giudizio

aspetto

Klingon Honor Guard usa il motore di Unreal in maniera efficace. Bello da vedere, ma non altrettanto spettacolare.

giocabilità

Non c'è troppa azione, ma è divertente, grazie anche ai nemici abbastanza intelligenti.

longevità

Nella modalità in singolo i livelli sono grandi, con poche munizioni e medikit. La modalità a più giocatori non diverte più di tanto.

il meglio

Trovare il Bat'leth e dare una bella lezione ai nemici.



il peggio

Provare il deathmatch e uscirne confusi, annoiati, e con una voglia matta di giocare ad Unreal.



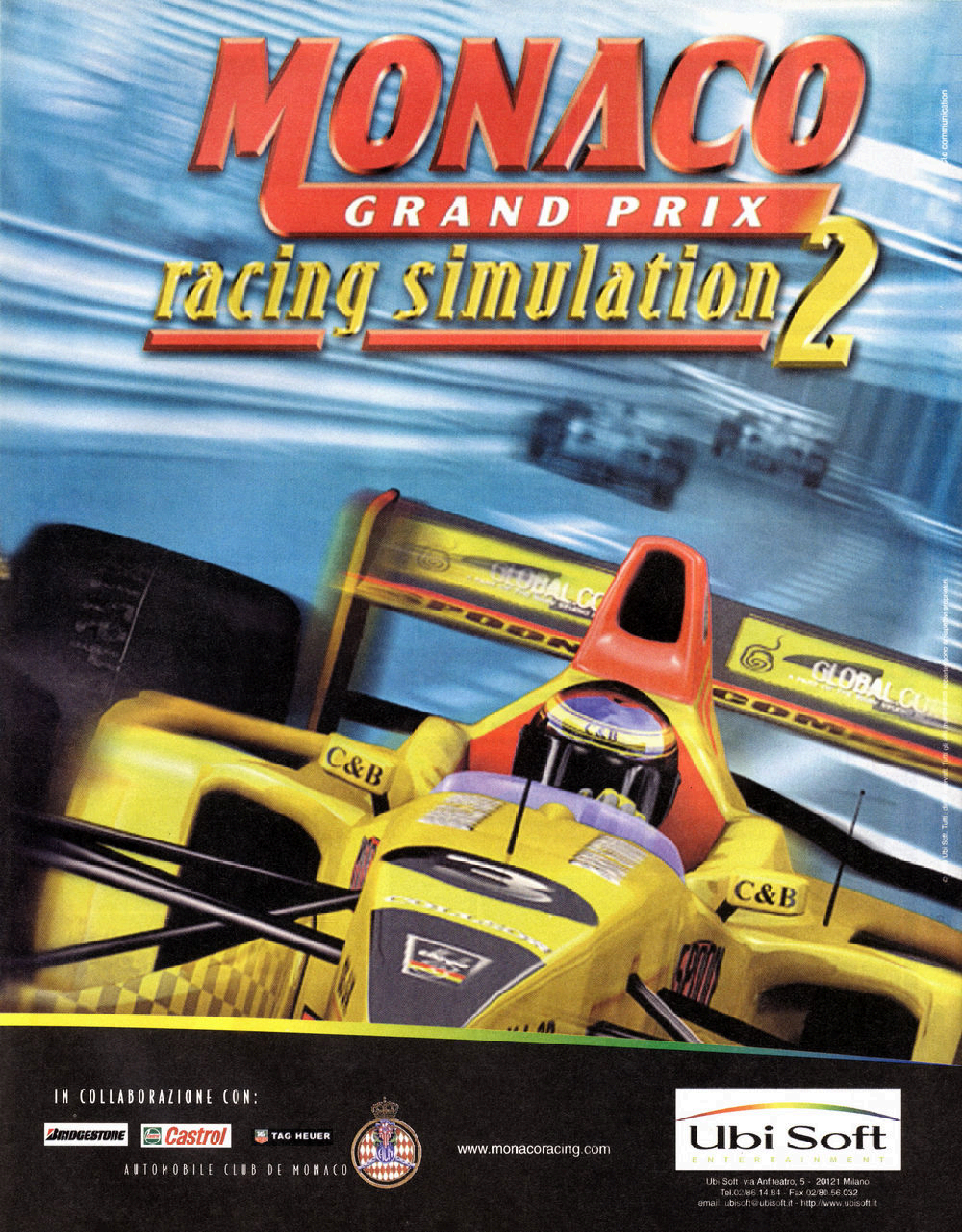
Un'interessante variazione su uno dei migliori giochi per PC di sempre, benché il ritmo più lento e l'enfasi sui combattimenti ravvicinati tenda ad annoiare.

82%

Se vi piace questo provate Unreal, ma se state cercando il miglior gioco con cui fare dei deathmatch, il campione resta sempre Quake.



DIVENTA
IL PIU' GRANDE CAMPIONE
DI TUTTI I TEMPI
I motori rombano ancora ai box della Ubi Soft.
Con Monaco Grand Prix Racing Simulation 2
scegli tra numerose modalità di gioco.
Qualche esempio?
Career mode: inizi la tua carriera in un piccolo team e, se ti farai valere, otterrai un ingaggio da professionista.
Scenario mode: confrontati in situazioni realmente accadute, impegnati e capovolgi gli esiti dei campionati precedenti.
Retrò mode: rivivi l'ebbrezza del primo Campionato del mondo del 1950, con circuiti, vetture, paesaggi e suoni direttamente dal passato.
INOLTRE:
un Editor potentissimo ti permetterà di personalizzare ogni aspetto grafico e sonoro del gioco!
Ottieni il meglio con
Race Leader Force Feedback
Distribuito da:
3D PLANET
PC CD
PlayStation
Distribuito da:
GiGi ELECTRONICS
NINTENDO64
LA PIRATERIA CI UCCIDE
SOFTWARE PROTETTO


MONACO
GRAND PRIX
racing simulation 2
IN COLLABORAZIONE CON:
BRIDGESTONE
Castrol
TAG HEUER
AUTOMOBILE CLUB DE MONACO
www.monacoracing.com
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
Ubi Soft via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano
Tel.02/86.14.84 - Fax 02/80.56.032
email: ubisoft@ubisoft.it - http://www.ubisoft.it

PlayStation

PREZZO
L. 99.900

▼ SVILUPPATORE
SONY
▼ EDITORE
ACTIVISION

▼ GIOCATORI
1
▼ ALTRE VERSIONI
NESSUNA

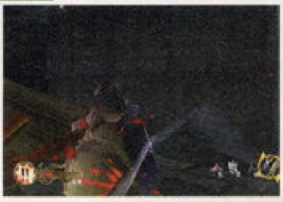
TENCHU: STEALTH ASSASSINS

Siate tutt'uno con il vento mentre vi fate strada di nascosto uccidendo i vostri avversari nel nuovo simulatore di ninja di Activision!



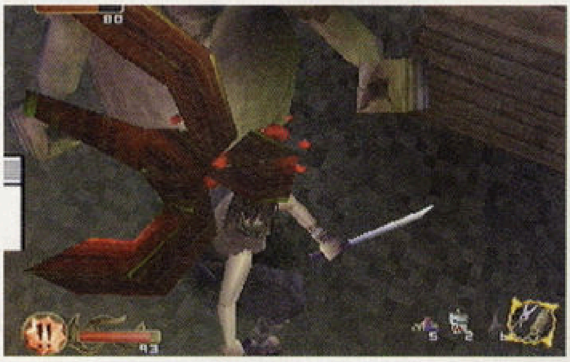


▲ Il sangue imbratta pavimenti e pareti in Tenchu. Peccato che la telecamera sia così imprecisa.



▲ Se verrete colpiti da una freccia, questa resterà conficcata nel vostro corpo mentre ve la darete a gambe!

I Ninja sono silenziosi ma mortali. Questo li rende i personaggi ideali sui quali basare un videogioco in quest'era in cui l'approccio "attacco nell'ombra" sta avendo molto successo grazie a titoli come Golden Eye e Metal Gear Solid.
Tenchu prende la sua ambientazione da Giappone del sedicesimo secolo in maniera molto seria. C'è un lungo filmato iniziale, un'appropriata musica orientale e una storia che verte sul cattivissimo Mei-oh, che ha scritto sui propri biglietti da visita Re dell'Inferno. Potete giocare nei panni di Rikimaru, il tizio più forte ma più lento, o nei panni di Ayame, il rapido personaggio femminile. Vedrete immediatamente come questo gioco differisca da Ninja di Core. La visuale da dietro il personaggio è simile a quella di Tomb Raider e l'enfasi è posta decisamente sul cercare di non farsi notare mentre si sgattaiola lungo gli oscuri livelli, salendo sui tetti tramite l'aiuto di un rampino. L'atmosfera, nei dieci livelli basati su missioni, fa venire i brividi, soprattutto quando il sangue comincerà a scorrere… Proprio come per fare una frittata siete costretti a spaccare delle uova, non potete fare un gioco sui ninja senza far sgorgare un po' di sangue. I combattimenti presentano affondi audaci accompagnati da cascate di liquido rosso.
Gli arti vengono amputati con facilità durante i combattimenti. Il numero di mosse a vostra disposizione non è immenso, ma ci sono abbastanza attacchi diversi da tener desto l'interesse. L'intelligenza artificiale dei nemici vi costringerà inoltre a non prendere sottogamba nessun avversario, sia esso un cane randagio o un maestro di kung-fu. Grazie al cielo anziché a farvi strada a suon di spadate, il gioco vi incoraggia a cercare di arrivare loro vicini silenziosamente in stile Metal Gear per poi accoltellarli alle spalle. Un sistema sorprendentemente simile a quello di Metal Gear di punti interrogativi ed esclamativi vi fa capire se siete stati scoperti o meno. Data la quan-



1 NELL'OMBRA SI STA BENE!

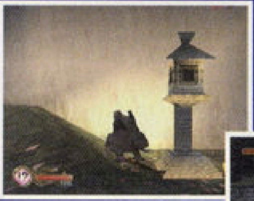
Avvicinatevi ai nemici come fareste in qualsiasi altro gioco e sarete nei guai. Il metodo migliore per uccidere un nemico è di certo quello di agire di soppiatto. Se riuscirete a portarvi alle spalle di un nemico, potrete farlo fuori con un singolo colpo ben assestato. Se si accorgeràdi voi, invece, dovrete vedervela in una battaglia con tanto di barra di energia. Premete ◉ per entrare in modalità silenziosa e preparatevi a sgattaiolare come il più grande ninja di sempre. Permetteteci di accompagnarvi nell'impresa…





◀ Spuntate alle spalle dei nemici e potrete ucciderli con un singolo colpo!

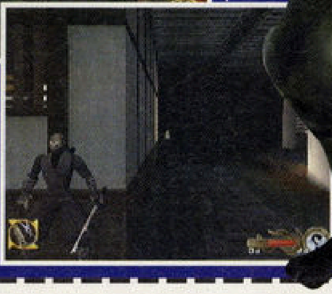
▼ Nascondetevi dietro gli angoli e muovete la telecamera per vedere cosa c'è dall'altra parte…



▲ In modalità silenziosa il vostro ninja cerca di evitare di essere scoperto.



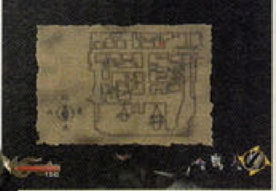
▶ Non siete solo voi ad agire di soppiatto, ma anche i nemici.







▲ La ninja Ayame usa dei doppi pugnali per riempire i nemici di buchi!



2 I NINJA SIAMO NOI!

I ninja hanno sempre un equipaggiamento eccezionale e piuttosto dannoso. Potrete scegliere fra questi importanti oggetti al negozio Ninja più vicino a voi.

shuriken 1



▲ Tirate queste stellette dai tetti, grazie all'ausilio di un mirino.

pozioni rigeneratrici 2

Essenziali per tenere la vostra energia al massimo. Combattere la fa svuotare.

triboli 3

Disponeteli sul pavimento per scoraggiare i nemici che vi inseguono.



granata 4



▲ Dimenticate il silenzio: questi esplosivi fanno un gran male, ma anche un grande boato!

fumogeno 8



▲ Lasciate uno di questi per confondere il nemico e compiere un'efficace ritirata nell'ombra.

rampino 5



▲ Potrete issare il vostro ninja sui tetti con questo utilissimo arnese.

riso avvelenato 7 Questo riso di seconda categoria può stendere in un battibaleno cani e guardie affamate.

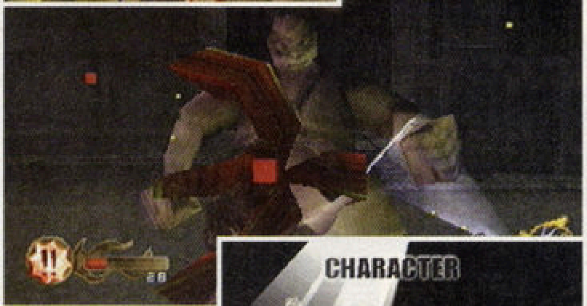
riso colorato 6 Lasciarlo per terra vi aiuta a non perdervi nei livelli intricati di Tenchu.

tità di attenzione che è stata riposta nel ricreare tanto fedelmente cosa si provi a essere un vero ninja, è un peccato che tecnicamente Tenchu sia abbastanza modesto. Gli scenari che sbucano dal nulla, mentre mi muovete per i livelli, sono appena accettabili poiché tutto accade nel buio. La telecamera imprecisa, però, può essere frustrante, come nel caso in cui perdiate di vista il nemico col quale stavate combattendo.
Un altro problema del gioco è il notevole clipping, che si verifica con allarmante regolarità. Neanche le animazioni sono un granché: il personaggio femminile corre in modo poco aggraziato. Nonostante questi problemi di carattere tecnico, però, Tenchu riesce a essere un coinvolgente simulatore di samurai. Le imboscate nell'ombra mentre i nemici sono ignari della vostra presenza sono davvero eccezionali. È raro anche trovare un gioco che richieda una tale scaltrezza pur presentando elementi violenti, tipici dei picchiaduro. Certo, non siamo ai livelli di Metal Gear Solid, ma Tenchu resta un ottimo titolo per gli appassionati dei ninja e dei samurai...

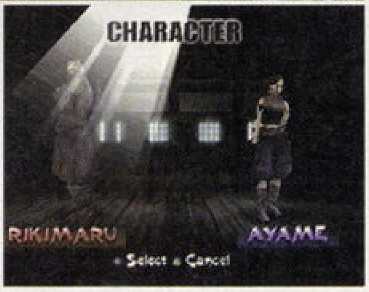




◄ I livelli di Tenchu variano enormemente, da strade cittadine, a foreste, a questo tempio. I nemici cambiano abito e armi di conseguenza.



▲ I due punti esclamativi significano che siete stati scoperti.



► Il ninja è forte e imbraccia una spada. La ninja invece è più veloce e combatte con due pugnali.

3 L'EFFETTO MAGICO!

Tenchu vi offre dieci livelli basati su missioni omicide. Eccovi i nostri quattro favoriti...

consegnare un messaggio



▲ Cattivi sui tetti e donne ninja lo rendono un livello appassionante.

l'esecuzione dell'ufficiale



▲ Questo ufficiale feudale corrotto aspetta solo di morire per mano vostra.

infiltrarsi nella congrega



▲ Folli religiosi e il loro devoti sputafuoco! Fate pizza pulita.

curare la principessa



▲ Avrete bisogno di trovare un'erba magica prima di salvarla nel prossimo livello.

COME ESSERE UN BUON NINJA...

Ogni gioco sui ninja che si rispetti dovrebbe avere le seguenti cose. Vediamo come se la cava Tenchu a confronto con Ninja di Core.

	Tenchu	Ninja
Shuriken	✓	✓
Nascondersi	✓	✗
Sangue	✓	✗
Esplorazione	✓	✗
Aria giapponese	✓	✗
Grafica	✓	✓
Costumi	✗	✓

"I combattimenti presentano affondi audaci accompagnati da cascate di liquido rosso."

il giudizio

aspetto

Menu principale d'atmosfera e buone scene di contorno. Peccato che in gioco sia un po' confuso a causa della telecamera.

giocabilità

Veste la sua tenuta da ninja con orgoglio. Coinvolgenti missioni e un sacco di sangue con in più la segretezza.

longevità

Dieci missioni impegnative. Comunque il vostro operato di ninja verrà valutato a fine gioco, spingendovi a ritentare.

il meglio

Il realismo dell'ambientazione, da veri ninja. Non si può fare un gioco sui ninja senza arti falciati e sangue.



il peggio

La grafica. Fondali che compaiono dal nulla, ambienti non molto definiti e una telecamera folle.



Ha qualche problema di inquadrature, ma l'approccio violento e silenzioso lo rende un'esperienza autentica e molto tesa.

79%

Se vi piace questo provate Bushido Blade, se desiderate un simulatore di samurai. Se invece vi piace agire in segreto, che ne direste di Metal Gear Solid?

SAPERE



Per chi vuole saperne di più.
A sole 8.000 lire con in regalo due CD ROM pieni di programmi utili

SCOPRIRE



Per chi sta scoprendo il computer.
A sole 8.000 lire con in regalo un CD ROM pieno di programmi e giochi

VIAGGIARE



Per essere libero di giocare, lavorare e telefonare quando, come e dove vuoi tu. A sole 8.000 lire

NAVIGARE



Per chi vuole navigare su Internet e scoprire i siti più interessanti.
A sole 8.000 lire.

NEI NEGOZI



Combattenti da paura...

Il dojo di Tekken 3 è pieno fino al soffitto di combattenti fra i più grandiosi che siano mai saliti sul ring di un picchiaduro. Ecco i nostri quattro galletti preferiti.

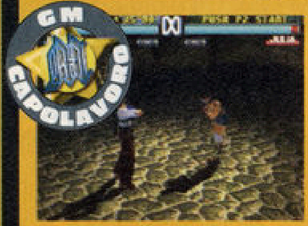




◄Tiger, Ogre, Panda e Mokujin: combattenti vecchi e nuovi pronti a impazzare in Tekken 3.

Tekken 3

PER	DA: NAMCO	GIUDIZIO 95%





Sentite ogni colpo, sussultate a ogni proiezione e vi dibattete in preda all'agonia ogni volta che Nina avvicina le sue gambette magre alle vostre parti meno protette.

Tekken 3 rappresenta quanto di più vicino alla perfezione sia mai stato raggiunto nella lotta virtuale. Non è mai stata stivata in un solo CD una simile quantità di mosse, combo, arti marziali e personaggi.

Il funkeggiante Eddy Gordo in stile anni '70 e la sua Capoeira, lo stile di combattimento dai movimenti gelatinosi, aprono il gruppo dei nuovi combattenti.

Tekken 3 però è qualcosa di più che un semplice picchiduro. Nella modalità Tekken Ball, per esempio, potrete vedere la pallavolo e la rissa unite in bizzarro matrimonio. Se invece volete un po' di azione in stile Streets of Rage, la modalità Tekken Force è lì che vi aspetta per regalarvi una buona quantità di risse da strada.

Questo è un gioco da provare assolutamente... fate quello che vi pare, ma fate in modo di giocarci a qualsiasi costo!



Come funziona

Nelle modalità Arcade, Practice, Team Attack e Versus la vostra missione è una sola... fare a pezzetti il vostro avversario. Le combo, gli attacchi speciali e le contromosse sono ciò che distinguono l'esperto di Tekken dal pesta-pulsanti.



▲ Ragazzi, buona notte!



▲ Ecco una scena che mostra le capacità pirotecniche di Tekken 3.

Quante novità!

Tekken 3 ha due nuove modalità che potrebbero costituire dei giochi a parte...



▲ Nella modalità Tekken Force dovrete vedervela con gli sgherri di Heihachi.



▲ La pallavolo diventa uno sport aggressivo in modalità Tekken Ball.

Mortal Kombat 4



▲ Il gioco utilizza un sistema di gioco tridimensionale, ma non riesce a renderlo convincente come altri picchiaduro.





PER	DA: GT INTERACTIVE	GIUDIZIO	79%

Pur rimanendo in ombra di fronte a Tekken 3 e non rappresentando un rivale valido nemmeno per Tekken 2, Mortal Kombat 4 ha un importante fattore che gioca a suo vantaggio. Questo gioco vecchio stile, incentrato sul provocare gravi danni fisici agli avversari, è stato pubblicato per tre diversi sistemi, Nintendo 64 compreso. Perciò, mentre i possessori di PlayStation che non sono stati precedentemente iniziati alle delizie della serie Mortal Kombat, potrebbero anche ignorarlo del tutto, tutti gli altri faranno bene a dargli almeno un'occhiata. Tanto per cominciare, Mortal Kombat fa il suo debutto sulla scena tridimensionale. E non manca nemmeno la sua caratteristica truculenza, con sangue che schizza in ogni angolo. È violento, eccessivo e sanguinoso al massimo. È il miglior Mortal Kombat uscito finora, e rappresenta senz'altro un buon investimento per i possessori di Nintendo 64 e di computer, oltre che per tutti i Kombattenti più appassionati.

Come funziona

Questo box è solo per le teste più dure... Voi pestate l'avversario, lui pesta voi e il primo che perde conoscenza (o un organo vitale) ha perso. Mortal Kombat è sempre stato un picchiaduro molto sanguigno.

Assaggia la mia fatality!

Date un'occhiata qui di seguito e scoprirete qualche nuovo sistema carino per fare fuori gli altri combattenti...



▲ Storcete loro le gambe fino a renderli irriconoscibili... Crack!



▲ Il vomito verde sporca e non è molto pratico, ma...



◀ Potete sempre fare affidamento sul vecchio sistema della 'spada tra la terza e la quarta costola', come ci mostra Raiden.

Sangue a palate

Chiunque fosse tanto folle da introdursi nell'arena di Mortal Kombat finirebbe sicuramente coperto di emoglobina dalla testa ai piedi. I combattenti di Tekken rischiano di andarsene zoppicando con una caviglia slogata, ma Mortal Kombat lascia sul terreno gente smembrata e squartata per la quale ogni assistenza medica è ormai inutile.

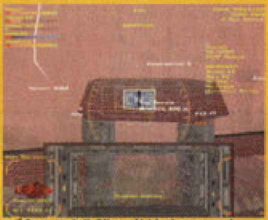




▲ Ed ecco la vecchia pit fatality. Quanto ci è mancata. I vecchi effetti speciali hanno un aspetto fresco e rinnovato in quest'ultima versione di Mortal Kombat...

Hardwar





◀ Questo è il Silver Y Moth... non vi verrà voglia di volare a lungo con uno di questi affari.

PER PC	DA: GREMLIN	GIUDIZIO	92%

Siete un rigattiere che cerca di sbarcare il lunario in una colonia di Titano, un satellite di Saturno. Non si tratta però solo di comprare e rivendere rottami metallici e parti di carrozzeria... dovrete anche sporcarvi le mani in un sacco di combattimenti. Ci sono pirati in azione dappertutto su Titano e quando portate un carico rischiate di venire attaccati. Quando ciò accade, la vostra salvezza dipende dalla vostra abilità di pilota e di combattente. Niente vi impedisce di togliere la vita a un pirata o anche a un cacciatore di taglie, giusto per dare un po' di sale alla vostra esistenza. Il gioco non finisce qui: ci sono due compagnie in lotta per il controllo di Titano...

GM CAPOLAVORO







▲ Qui si fa buio, e dovrete volare servendovi dei comandi a raggi infrarossi.

Qualche consiglio sul gioco...

- Tenete d'occhio gli scontri aerei... ricordate che rimarranno in giro rottami metallici, che per voi significano soldi.
- Non perdete di vista le monorotaie... non trasportano carichi vitali, ma c'è almeno una parte del pianeta in cui solo loro possono condurvi.
- Procuratevi al più presto un hangar, in modo da avere un posto sicuro dove effettuare le riparazioni.
- Rimanete sintonizzati su Hardwarp FM per sapere tutte le ultime notizie.

Cosa fate nella vita?

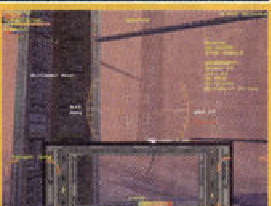
Il rivenditore di roba trovata tra i rifiuti... Dirigetevi a Riverside per acquistare parti di motori e rivendetele in città ricavandone un profitto. Non trascurate i rottami metallici che trovate: l'unica cosa che conta è il guadagno.
Il pirata... Potete seguire l'esempio di Iris Bloodbeard e diventare un pirata, depredando i commercianti onesti.
Il cacciatore di taglie... Date un'occhiata alla lista dei ricercati dalla polizia e cercate di catturare il vostro uomo. Non avrete mezzi di trasporto per il carico, ma sarete ben armati.

Come funziona

Sulle prime Hardwar sembra seguire il tradizionale schema di gioco basato su commercio e combattimento, sul tipo di Elite. È solo quando vi trovate risucchiati nel conflitto fra le compagnie Lazarus e Klamp-G che scoprite su quanti livelli si può giocare questo gioco.



▲ Questo è il vostro computer di navigazione, che vi servirà per spostarvi.



▲ Dovrete andare a caccia di merce da comprare e rivendere.

ISS '98

PER [Nintendo 64] DA: KONAMI GIUDIZIO 95%

Magia del pallone!

Per i calci di punizione, ISS '98 vi mette a disposizione tre diverse visuali della porta e una freccia che vi aiuterà a piazzare con precisione il tiro. Se volete aggiungere un po' di magia, basta che vi serviate del grilletto per dare alla palla un po' di effetto.





Come funziona

Si tratta di piazzare la sfera bianca gonfiabile sul fondo dell'area delimitata dalla rete, realizzando ciò che gli appassionati chiamano un gol. Per fare questo, nessuno dei vostri giocatori può toccare la palla con le mani o con le braccia.

ISS '98 vi chiede un impegno maggiore di qualsiasi altro gioco di questa serie calcistica.

Dovrete saper fare ben altro che tirare qualche calcio a una palla come qualsiasi giocatore della domenica. Vi servirà un'abilità nel controllo della palla da ghetto brasiliano per reggere il ritmo dell'ultima versione di ISS. Una novità è costituita dalle 16 opzioni tattiche, che introducono una maggiore profondità e un approccio manageriale. Potete iniziare il gioco con una strategia d'attacco, per poi passare al contrattacco con un tocco del grilletto e un colpetto su uno qualsiasi dei pulsanti.

Magari il gioco non avrà quell'aspetto lindo e lustro che caratterizza molti giochi di calcio ispirati ai Mondiali, ma con tutti quei fotogrammi per secondo in più ogni giocatore si muove con una fluidità veramente eccezionale. È la profondità ciò che ci ha impressionato di questo gioco. Gli infortuni influenzano sensibilmente le strategie, e dovrete fare i conti con i dettagli più insignificanti se vorrete sfruttare al massimo il vostro potenziale. Questo è sicuramente il miglior gioco di calcio disponibile per Nintendo 64.







▲ È bello vedere che i giocatori di alcune squadre straniere sono stati programmati in modo da tuffarsi in modo così teatrale... Boo!

► Se mantenete la calma potete sempre contare sul passaggio filtrante per realizzare un gol.

▲ Perfezionate i passaggi, perché rappresentano il sistema di gioco più efficace in ISS '98. Ed è un modo per vincere che dà molte soddisfazioni.

Fate la vostra mossa...

Dovete prenderci in parola... le illustrazioni, semplicemente, non sono in grado di dare un'idea di quanto fili liscia l'animazione in ISS '98. Date un'occhiata alle immagini e fate galoppare la fantasia...



▲ Una buona posizione per un calcio d'angolo... andrà a segno?



▲ Un tiro insidioso trova la rete e la folla impazzisce...



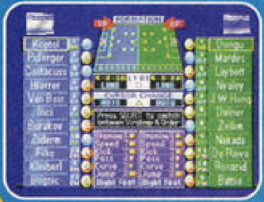
▲ Festeggiate con stile. Avete ancora un sacco di tempo da giocare.

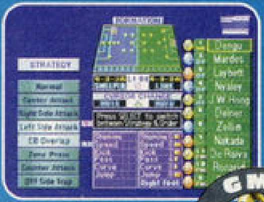
ISS Pro '98

PER [PlayStation] DA: KONAMI GIUDIZIO 93%

È bello comandare...

Le strategie possono essere assegnate a ciascun pulsante laterale e modificate durante la partita: potete scegliere fra varie formazioni e verificare quali sono gli infortunati nella vostra squadra.





► Ci vuole un'immagine come questa per apprezzare il lavoro del giardiniere virtuale dello stadio.





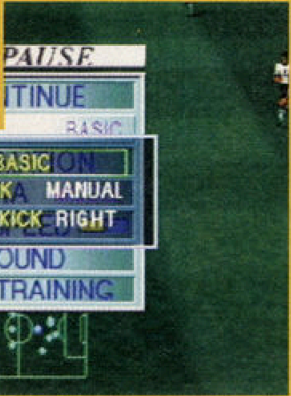
Se il Nintendo 64 sguazza nei giochi di calcio fino alle caviglie, la PlayStation ci sta affogando dentro.

ISS Pro '98, però, tiene la testa ben fuori dall'acqua, mettendovi a disposizione un gioco che offre divertimento istantaneo ed evitandovi di annaspare tra un sacco di sciocchezze introduttive. È questa attenzione riservata al gioco in sé più che alle apparenze ciò che consente a ISS Pro '98 di piazzarsi al comando davanti al suo più diretto concorrente: World Cup '98. Il gioco di squadra e un solido sistema di passaggi sono fondamentali. Se siete dei fan di vecchia data della serie ISS vi sentirete a casa vostra. C'è un confortevole livello di realismo, che non è eguagliato da quasi nessun altro gioco. Tale realismo però non si estende ai nomi dei giocatori. ISS Pro '98 vi trasporta in un universo parallelo, in cui Ronaldo fa il macellaio, e Ronarid è un grandissimo campione.

Come funziona

Si gioca una partita divisa in due tempi, cercando di dare il 110 %. Poi, alla fine, il calcio vince e voi vi sentite alle stelle o alle stalle. È questo il bel gioco conosciuto come calcio...





Fate la vostra mossa...

I giocatori del computer sono tutti abbastanza vivaci da poter essere attirati in varie zone del campo. State fermi, mandateli avanti per trovare spazio e realizzate il passaggio filtrante perfetto.



▲ Attirate gli avversari su un lato del campo, trovate un varco...

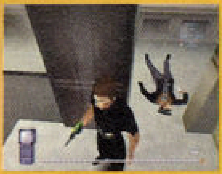


▲ ...e poi trovate il vostro cannoniere. Tirate!

Mission: Impossible

PER N64 | DA: INFOGRAMES | 69% GIUDIZIO

Non è all'altezza di GoldenEye, ma può regalarvi un po' di spasso spionistico in attesa che esca qualcosa di meglio. Qui dentro ci sono elementi di segretezza in quantità sufficiente per farne un perfetto gioco di spionaggio. Il tutto è penalizzato dalla scarsa intelligenza artificiale, dallo scadente movimento dei personaggi e da inquadrature scandalose.





N2O

PER PlayStation | DA: GREMLIN | 78% GIUDIZIO





Siete un esperto di disinfestazione rapida, che sfreccia all'interno di un tunnel facendo saltare per aria gli insetti. Sostanzialmente è un Tempest con una grafica pazzesca e fuori di testa che vi farà venire voglia di fare un'altra partita. È un videogioco d'azione altamente coinvolgente.

Chopper Attack

PER N64 | DA: GT | 68% GIUDIZIO

Un gradevole sparatutto basato sugli elicotteri che coniuga esplosioni e inseguimenti ad alta velocità attraverso strette vallate.



Dati i soli otto livelli avrà una longevità abbastanza scarsa, ma è zeppo di armi spettacolari. Se siete appassionati dei giochi Strike, dategli un'occhiata... potrebbe piacervi.



C&C Retaliation

PER PlayStation | DA: VIRGIN | 92% GIUDIZIO

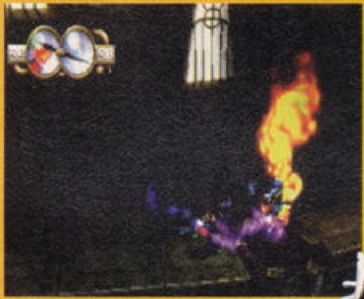
Se i giochi di strategia super-cervellotici sono il vostro forte, non vi sentirete degli stranieri nell'universo di Command & Conquer. Questo è più un aggiornamento che un seguito, e combine lo sfruttamento minerario con gli orrori della guerra. Dovrete perciò ricavare dalle vostre miniere le risorse necessarie prima di schierare le vostre truppe. Questa volta le varie unità hanno a disposizione un'intelligenza artificiale più avanzata, che consente loro un certo grado di autonomia. Date loro un ordine, e saranno loro a trovare il modo di eseguirlo adeguatamente. Voi dovete solo decidere come disporre al meglio le vostre unità. L'opzione di collegamento vi permette inoltre di collegare fra loro due PlayStation per uno scontro a due giocatori con una sola copia di Command & Conquer Retaliation. C'è quanto basta per soddisfare gli appassionati di lunga data di Command & Conquer, ma la curva di apprendimento potrebbe risultare un po' ardua per i non esperti di giochi di strategia.



Wild 9

PER PlayStation | DA: INTERPLAY | 82% GIUDIZIO

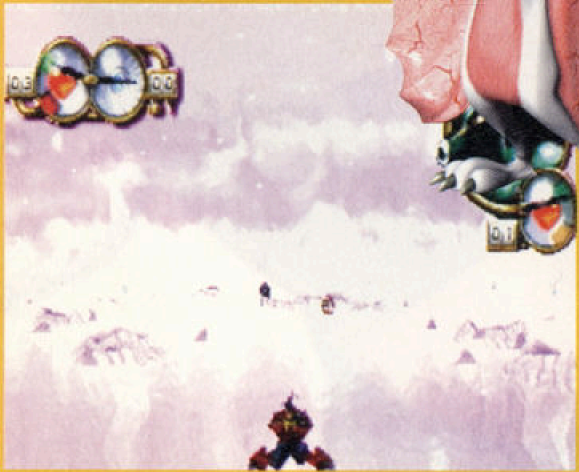
Mentre case come Nintendo continuano a bombardarci di graziosi platform pieni di animaletti e di frutti da raccogliere, è piacevole assistere al mostruoso pasticcio di violenza e tortura offertoci da Wild 9.
Armati del vostro Rig (un'arma che emette un raggio di energia), vi trovate nei panni di Wex, il capo dei Wild 9. Ci sono alcuni modi deliziosamente sgarbati di trattare con i vostri nemici. Le insegne al neon li friggeranno come mosche, i tritatutto... li triteranno, oppure, se vi sentite un po' tradizionalisti, potete optare per un annegamento vecchio stile. È un platform d'azione con un buon ritmo, che offre alcuni momenti spettacolari.



◄Una grossa esplosione può voler dire una sola cosa in Wild 9... che qualcuno è stato appena ridotto in cenere.



▼Dovrebbe esserci un livello con la neve da qualche parte... un'ottima occasione per scaldare un po' il Rig!



Deep Fear

PER Saturn | DA: SEGA | 70% GIUDIZIO

E così, questo sarebbe Resident Evil ambientato nelle profondità di una vasta base di ricerca subacquea, eh? Beh, di certo è ciò che vorrebbe essere, ma purtroppo manca il bersaglio e di molto. È uno degli ultimi giochi che vedremo uscire per il Saturn, e rappresenterà un po' una delusione per i devoti della console Sega.
Ciò che manca veramente a Deep Fear è quel senso della tensione cinematografica che caratterizza Resident Evil. Semplicemente, non ci sono né quelle inquadrature da film di serie B, né quei mostri raccapriccianti che vi balzano addosso uscendo dai posti più impensabili. L'ambientazione subacqua avrebbe potuto essere sfruttata per dare un tocco claustrofobico e pauroso... ma purtroppo questa possibilità è stata trascurata.
Al contrario, avete tra le mani un gioco in cui ogni personaggio che vi capita di fronte si trasforma in un mutante, e gli enigmi vengono risolti per voi nelle varie sequenze filmate che costellano il gioco.



▲Sì, è un altro mostro... Sparategli e andate avanti. Presto ce ne sarà un altro che vi attaccherà balzando fuori dal nascondiglio più scontato.



◄Certo, se non ci fossimo rimpinzati di cose come Resident Evil, è probabile che questo gioco ci sarebbe sembrato davvero grandioso.

TRUCCHI E SOLUZIONI



F.A.Q.

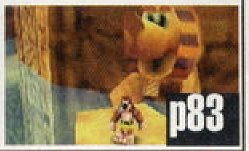
Per essere il numero uno a Colin Mc Rally!



p77

SERVIZIO SEGRETI

Anche questo mese è con voi il grande Games Bond!



p83

COLIN McRAE RALLY F.A.Q.





PlayStation

PC

Che vogliate spazzare la Corsica o scorrazzare per Montecarlo, eccovi i consigli dell'esperto per ogni livello di ciascun rally...

SFRUTTATE IL TERRENO...

1. Fossati: Se c'è un fossato sul lato interno di una curva stretta, con un po' di esercizio dovreste riuscire a tagliare la curva inserendo nel fossato la ruota anteriore che dà verso l'interno. Questo farà rallentare la macchina, che svolterà abbastanza da superare la curva. Il vantaggio sta nel fatto che non avrete bisogno di diminuire la velocità e potrete quindi imboccare la curva a tutta birra.
2. Barriere e muri: Su molti circuiti, specialmente quelli di Montecarlo e della Corsica, ci sono alcune curve molto difficili. Queste curve sono protette sul lato esterno da muri, che servono a evitare che i piloti precipitino nel burrone sottostante. Se prenderete la curva larga, la macchina striscerà contro l'ostacolo e verrete sbattuti di nuovo sulla strada. Ciò provocherà comunque danni secondari alla macchina, e non è consigliabile farlo nei livelli notturni, quando i fari sono essenziali.
3. Pozzanghere e corsi d'acqua: sono elementi presenti a più riprese in Colin McRae Rally e funzionano un po' come i fossati. Scoprirete che quando passate nell'acqua la macchina rallenta. Se la pozzanghera attraversa la pista, sfruttatela a vostro vantaggio sterzando e slittando leggermente sull'acqua. Quando l'avrete attraversata, vi troverete rivolti nella giusta direzione e potrete così schizzare avanti in linea retta.
4. Restate sulla pista (o sulla strada): Potrà sembrarvi scontato, ma praticamente in qualsiasi livello le zone a destra e a sinistra della pista (o della strada) fanno rallentare la macchina. Il tempo qui è tutto e anche se tagliare le curve potrà sembrarvi una buona idea, potreste accorgervi che questo vi fa rallentare più del previsto.
5. Se vi schiantate: Pensate al modo più rapido per togliervi da dove vi trovate. È davvero meglio fare marcia indietro lungo lo stesso percorso da cui siete venuti e andare avanti? Oppure, se vi trovate rivolti nella direzione sbagliata, sterzate tutto a destra o tutto a sinistra e fate marcia indietro fino a quando non sarete più o meno voltati dalla parte giusta. Questa manovra, se effettuata correttamente, non solo vi farà risparmiare tempo, ma farà anche un'ottima figura nei replay!



CONSIGLI GENERALI

Messa a punto e riparazione

Le diverse parti della vostra macchina vanno riparate in questo ordine:
1. Motore: per la velocità e l'accelerazione in generale
2. Cambio: per l'accelerazione
3. Maneggevolezza: senza la velocità non serve a nulla.
4. Freni: non in cima alle priorità, ma comunque importanti.
5. Circuito elettrico: da mettere a punto se si sta per affrontare un livello notturno.

Scelta delle gomme

Le gomme sono il primo passo verso la vittoria. Usate un po' di buon senso e prendete nota di quale tipo di livelli vi riesce più facile: è lì che dovreste riuscire a guadagnarvi secondi preziosi. **Gomme lisce**: Massima presa sulle piste asfaltate. Prive di battistrada, sono inadatte a tutte le altre superfici, perciò non portatevele in Svezia.
Battistrada per superfici asciutte: Un pneumatico adatto per i percorsi non asfaltati. Il battistrada scanalato garantisce la tenuta su tutte le superfici grezze, dalla ghiaia alla sabbia.
Battistrada per superfici bagnate: Molto scanalato per adattarsi alla perfezione sul bagnato. È un tipo di gomma ottimo per le superfici fangose.
Gomme chiodate: Pneumatici specifici per la neve e il ghiaccio. Dal momento che si servono di chiodi per mantenere la tenuta di strada, sono inadatti per tutte le altre superfici.

Sospensioni

Le sospensioni si dividono in tre categorie, ed è il caso di sfruttarle al meglio una volta che avete familiarità con il loro utilizzo.
Sospensioni dolci: Consentono alla macchina di percorrere terreni accidentati, ma diminuiscono la precisione della guida.
Sospensioni normali: Questo sistemazione standard va bene per tutte le condizioni generali. È l'ideale quando il terreno di gara può presentarsi, a seconda del tratto, con ghiaia, fango o asfalto.
Sospensioni rigide: Ottime per una guida precisa e maneggevole, ma sconsigliabili per i terreni accidentati. Da utilizzarsi in Corsica e a Montecarlo, dove i circuiti sono essenzialmente asfaltati.

CONSIGLIO: La neve a Montecarlo è sottile e bagnata, perciò vi consigliamo di scegliere le gomme per superfici bagnate piuttosto che le gomme da neve.

Freni

Inclinazione anteriore: Questo tipo di configurazione fa sì che la macchina tenda a limitare le sterzate. È utile se vi accorgete che la macchina è troppo sensibile alle sollecitazioni.
Inclinazione bilanciata: Questa sistemazione dei freni non determina effetti particolari sulla maneggevolezza.
Inclinazione posteriore: Questa configurazione fa sì che la macchina tenda a sbandare. Simile al freno a mano, ma meno drastico. Attenzione sulle superfici bagnate.

Sensibilità dello sterzo

Bassa: Con questo tipo di sensibilità il giocatore mantiene un controllo preciso sui terreni spaziosi. Inadatta per i percorsi stretti e sinuosi.
Media: Adatta all'uso generico sulla maggior parte dei percorsi.
Alta: L'alta sensibilità è adatta per i circuiti che presentano curve strette.

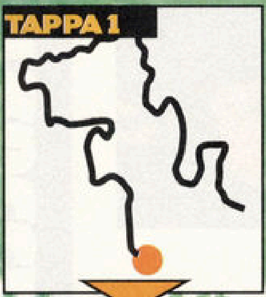
Cambio

Questa sezione offre maggiori possibilità di scelta rispetto alle altre. Fate attenzione a non utilizzare le configurazioni più estreme a meno di non essere certi che si adattino al tratto di pista che state per percorrere, o il vostro tempo potrebbe risultare penalizzato.
Accelerazione massima: Dà alla macchina un'accelerazione molto rapida, ma ne limita seriamente la velocità massima. Adatta per le piste ventose e per circuiti speciali.
Buona accelerazione: Utile per i percorsi tortuosi. La velocità massima non viene limitata come nel caso dell'accelerazione massima.
Velocità bilanciata: Questa configurazione dà alla macchina una buona velocità massima e un'agile accelerazione.
Alta velocità: Dà alla macchina un'alta velocità massima senza pregiudicare eccessivamente l'accelerazione, il che rappresenta un vantaggio sui circuiti più spaziosi.
Velocità massima: Questa scelta dà alla macchina il livello più alto di velocità massima, ma rende lenta l'accelerazione. Utile solo per i percorsi più spaziosi.

In definitiva...

È difficile dire esattamente quanto sia importante che effettuiate la messa a punto in modo corretto.
Esaminate le guide qui di seguito per i consigli relativi alle impostazioni di gara. Non dimenticate però di adattarle al vostro stile di guida personale.
Inoltre, quelli fra voi che utilizzano controlli analogici o il Dual Shock potrebbero trovare di scarsa importanza la sensibilità dello sterzo. La nostra raccomandazione è di tenerla bene d'occhio per il rally svedese.

NUOVA ZELANDA



TAPPA 1

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Non vi serve frenare su questo circuito coperto di ghiaia: basta che diminuiate la velocità quando imboccate le curve, per poi tornare a tavoletta.



TAPPA 2

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

La parte della cava prende tutti alla sprovvista la prima volta: seguite il percorso lentamente, ma assicuratevi di imboccare la rampa d'uscita alla massima velocità.



TAPPA 3

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Fate attenzione ai cancelli della fattoria nei livelli 3 e 4. Quando guidate sul fango, rallentate slittando per entrare in curva, poi tornate ad accelerare per uscirne.

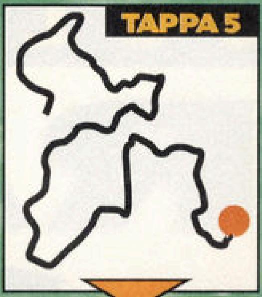


TAPPA 4

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Un circuito veloce, sul quale è bene usare le slittate. Dirigete l'auto a 30 gradi all'imboccatura delle curve: se la inclinate di più, alla massima velocità entrerà in testacoda!



TAPPA 5

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	Alta velocità

CONSIGLIO

Superate il bordo dei fossati con le ruote anteriori per stringere la curva. Seguite il percorso più battuto o perderete tempo.



TAPPA 6

Gomme	da asciutto
Sospensioni	dolci
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Seguite attentamente i tratti fangosi, perché si concludono con curve molto strette. Quando vedete la Land Rover bianca preparatevi a sterzare bruscamente a sinistra per affrontare un tratto fuori-strada.



▲ La Nuova Zelanda è umida, verde e rappresenta una buona sfida iniziale per qualsiasi corridore. Il problema è: dove sono le pecore?



GRECIA



TAPPA 1

Gomme	da asciutto
Sospensioni	dolci
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Il trucco per realizzare tempi super-veloci sta nello sterzare in anticipo, facendo slittare la macchina sulla ghiaia sabbiosa con il cofano rivolto verso le rocce.



TAPPA 2

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Può essere pericoloso, ma potete accorciare moltissime di queste curve: individuate il punto in cui il recinto si discosta dalla pista e schizzate attraverso quel punto.



TAPPA 3

Gomme	da asciutto
Sospensioni	dolci
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Evitate la vegetazione, ma non abbiate timore di tagliare attraverso le parti sabbiose se ciò vi consente di mantenere una traiettoria più diritta. Se lo farete correttamente non avrete bisogno di usare i freni.

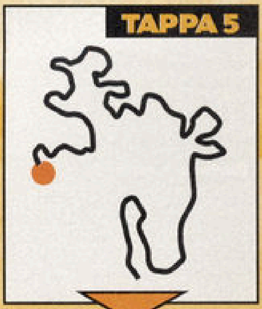


TAPPA 4

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

State attenti alle rocce sul lato interno delle curve. Quando imboccate una salita, puntate leggermente nella direzione della curva immediatamente successiva.

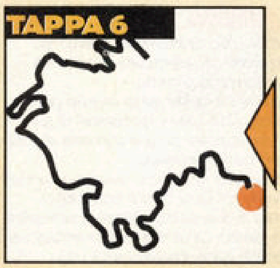


TAPPA 5

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Non cercate di tagliare attraverso i pendii o vi ribalterete. Imboccate con un'angolazione fissa ciascuna delle curve coperte di ghiaia e dovreste riuscire a slittarci intorno.

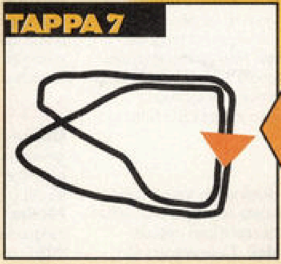


TAPPA 6

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Il problema maggiore qui sta nel tempo che si perde sbandando contro il bordo. Rimanete sulla ghiaia giallastra, anche se ciò significa stare più leggeri sull'acceleratore.



TAPPA 7

Gomme	da asciutto
Sospensioni	dolci
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Se battete il vostro avversario otterrete la Ford Escort. Il trucco consiste nel non imboccare le curve a velocità troppo alta.



▲ Dopo il clima umido della Nuova Zelanda troverete condizioni di guida molto asciutte, perciò regolatevi di conseguenza.

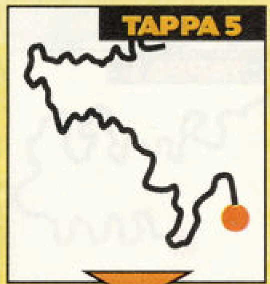
MONTECARLO











TAPPA 1

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Quando guidate sulla neve, sterzate prima del normale, in modo da far slittare lateralmente la macchina, e quindi date nuovamente gas quando raggiungete la curva.

TAPPA 2

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Se tenete a bada la paura potrete realizzare un tempo da record su questo circuito praticamente privo di attrito. Frenate all'imboccatura delle curve a U e fate viaggiare il motore.

TAPPA 3

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

La neve non è molto pericolosa qui, ma sbandare verso i bordi infangati della pista sì. Non fatevi cogliere impreparati dagli alberi nel tratto della pista coperto di neve.

TAPPA 4

Gomme	da asciutto
Sospensioni	rigide
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Potrà anche avere luogo di notte, ma potrete riuscire a divorare l'asfalto se vi fidate del vostro co-pilota e iniziate a sterzare qualche secondo dopo ciascuna istruzione.

TAPPA 5

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Non dovrebbe essere un problema mantenere una buona tenuta di strada sull'asfalto con gomme da asciutto o da bagnato. È un circuito facile, basta che non andiate tanto forte da finire in mezzo agli alberi.



TAPPA 6

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Se riuscite a superare bene le prime due curve avrete il record a portata di mano. Non dimenticate di sterzare in anticipo quando affrontate le curve, e di lasciare che la macchina slitti da sola.

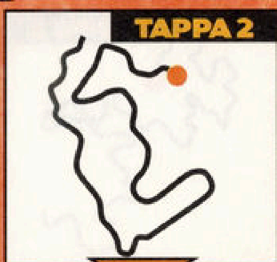


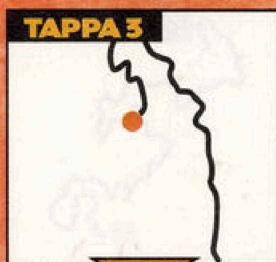
▲ Assicuratevi di imparare bene ogni percorso. Il modo migliore per realizzare un buon tempo è sapere esattamente cosa vi aspetta.



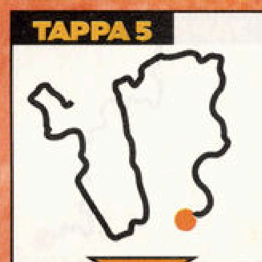
AUSTRALIA











TAPPA 1

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Il circuito è abbastanza semplice, dovrete solo rallentare evitando di tagliare le curve, perché la vegetazione vi rallenterebbe drasticamente.

TAPPA 2

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

State attenti per la curva stretta a sinista nel secondo settore. Sulla cima, puntate leggermente in direzione della curva che si trova dopo ciascun salto.

TAPPA 3

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	alta velocità

CONSIGLIO

Uno stile di guida scorrevole permette di ottenere i migliori risultati su questo rapido circuito. Fate una slittatina sulla pozzanghera per allinearvi alla curva che viene subito dopo.

TAPPA 4

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

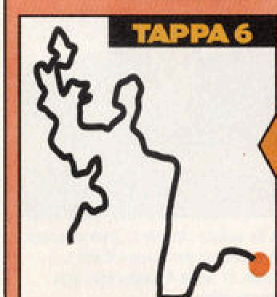
Più facile del circuito notturno di Monte Carlo. Potete guadagnare secondi preziosi qui. Ci sono solo un paio di curve difficili, ricordatevi di slittare.

TAPPA 5

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Con tutti questi pendii e i bordi coperti di erba è importante che rimaniate sulla pista. Attenti alla brusca curva a destra davanti ai vagoni ferroviari.



TAPPA 6

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

La prima metà è facile, la seconda è diabolica. Affrontate le ultime curve come se facessero parte di una grande svolta a sinistra, invece di infilarvi separatamente dentro a ognuna di esse.

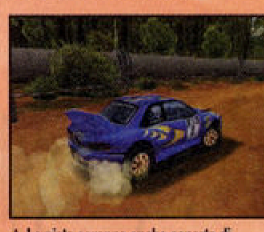


TAPPA 7

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massimo

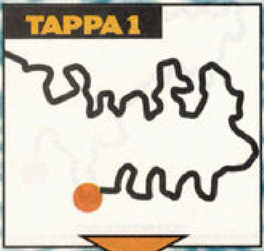
CONSIGLIO

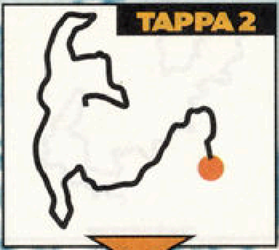
Se vincete questa corsa otterrete una macchina bonus decente: la Ford RS200. Sfruttate la superficie coperta di ghiaia per slittare intorno alle curve ad angolo retto verso destra.

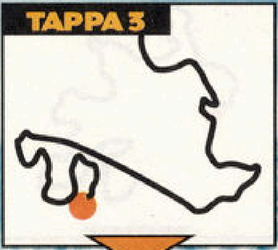


▲ Le piste saranno anche coperte di polvere, ma i lati sono pieni di roba verde che fa rallentare... alberi, erba, cespugli.

SVEZIA











TAPPA 1

Gomme	chiodate
Sospensioni	rigide
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massima accelerazione

CONSIGLIO

Andate piano, perché si scivola. State lontani dalla neve e date un colpo di freni a ogni curva. Mettetevi in posizione e poi date un colpetto sull'acceleratore.

TAPPA 2

Gomme	chiodate
Sospensioni	rigide
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

L'unico vero problema su questo circuito è il rischio di andare troppo forte e di finire contro gli alberi alla fine di uno dei rettilinei, al momento di portarsi in testa.

TAPPA 3

Gomme	chiodate
Sospensioni	rigide
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Percorso pericoloso alle estremità e rapido nella parte centrale. Toccate i freni quando imboccate le curve più ostiche e state attenti al ghiaccio al bordo della pista quando slittate.

TAPPA 4

Gomme	chiodate
Sospensioni	rigide
Freni	bilanciati
Sterzo	alta sensibilità
Cambio	massima accelerazione

CONSIGLIO

Questa pista può fare paura, ma se frenate e slittate all'imbocco di ciascuna curva, accelerate in uscita e seguite le indicazioni di Grist, andrà tutto bene.

TAPPA 5

Gomme	chiodate
Sospensioni	rigide
Freni	bilanciati
Sterzo	alta sensibilità
Cambio	massima accelerazione

CONSIGLIO

Prestate estrema attenzione nei settori 'aperti' della pista, perché rischiate facilmente di sbandare. Ricordate di usare i freni quando affrontate una curva.



TAPPA 6

Gomme	chiodate
Sospensioni	rigide
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massima accelerazione

CONSIGLIO

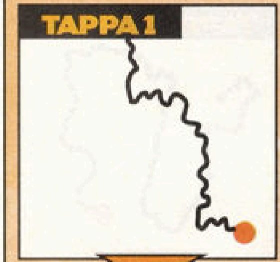
La velocità è il nemico peggiore su una pista rapida e tortuosa allo stesso tempo. Per fortuna è larga.



▲ Ricordatevi che la frenata è più rapida in curva, e l'accelerazione è più veloce sui rettilinei.



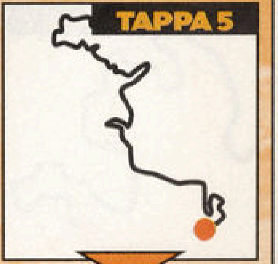
CORSICA











TAPPA 1

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

L'asfalto ad alta tenuta vi consente di sterzare all'ultimo momento, quando il cofano della vostra macchina ha superato il vertice della curva. Attenti alle barriere.

TAPPA 2

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	alta sensibilità
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Il problema qui sono i muri: è meglio dare un colpo di freni che fracassare il motore. Nei settori 5 e 6 ci sono due curve che richiedono l'uso del freno a mano.

TAPPA 3

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Curve a U una dietro l'altra: questa è la patria del freno a mano. È meglio rallentare, perché se finite contro gli argini perderete un sacco di tempo.

TAPPA 4

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

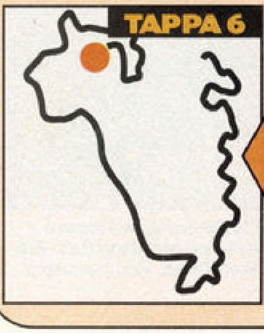
Imboccare le curve a U di notte può sembrare impossibile, ma non lo è se usate il freno a mano subito dopo aver ricevuto le istruzioni di Nicky. Fate slittare la parte posteriore della macchina.

TAPPA 5

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Invece di slittare, mantenete l'angolazione giusta con il pad analogico quando sterzate, e riuscirete a schizzare attraverso questo rapido e tortuoso percorso.

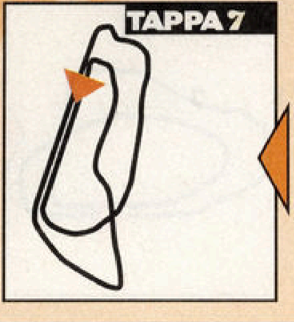


TAPPA 6

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	alta sensibilità
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

Insidioso a ciascuna estremità e molto rapido nella parte centrale, questo circuito può essere affrontato ad alta velocità, se usate a dovere il freno a mano nelle quattro curve più strette.



TAPPA 7

Gomme	lisce
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	alta velocità

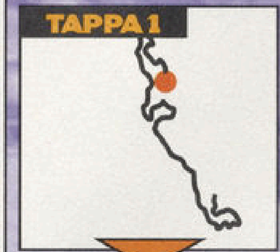
CONSIGLIO

Se battete il vostro avversario otterrete la lussuosa Lancia Delta Integrale. La tattica per questo percorso è semplice: andate a tavoletta tutto il tempo!



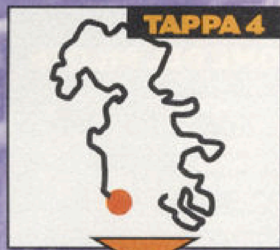
▲ Su questo circuito ci sono un sacco di occasioni per usare il freno a mano. Di solito è meglio non farci troppo affidamento.

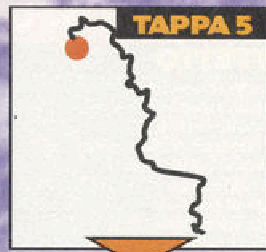
INDONESIA











TAPPA 1

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Questa pista ha qualche brutta curva nei settori 5 e 7, ma per il resto si tratta solo di evitare i bordi sabbiosi e le palme.

TAPPA 2

Gomme	da asciutto
Sospensioni	dolci
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Andate rapidi sull'asfalto, ma è essenziale che rallentiate sul fango. I settori 2 e 3 nascondono una serie di curve a U: usate il freno a mano.

TAPPA 3

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Se perdete il controllo, date un colpo di freni e poi tornate ad accelerare per aumentare la tenuta. Negli ultimi settori costeggiate la montagna sulla sinistra per evitare di precipitare.

TAPPA 4

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Pioggia + fango + notte = estrema cautela. Procedete lentamente e con regolarità, senza scosse improvvise. Se finite fuori pista, frenate e rientrate lentamente.

TAPPA 5

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	buona accelerazione

CONSIGLIO

Un percorso veloce, che presenta più curve dolci che curve a U: è qui che potete veramente prendere il volo.



TAPPA 6

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

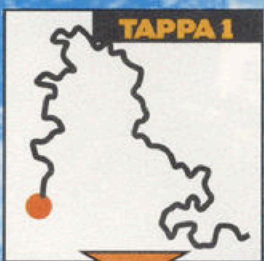
La chiave qui è rimanere nella metà del tracciato ipù buia. Non fatevi prendere dalla smania della velocità, perché è facile sbandare e finire contro un albero.



△ Per la prima volta in un gioco di guida, dovrete ascoltare il vostro co-pilota, specialmente sugli insidiosi percorsi notturni.



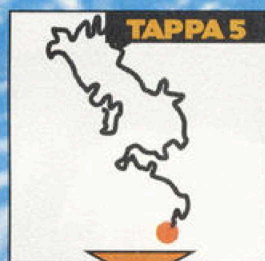
REGNO UNITO











TAPPA 1

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	alta sensibilità
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Attenti ai tronchi su questo percorso fangoso e pieno di neve. Superate con le ruote anteriori il bordo dei fossati per aiutarvi a superare le curve. Sui tratti con la neve tenete sotto controllo la velocità.

TAPPA 2

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	alta sensibilità
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Dare un colpo di freni mentre tenete premuto l'acceleratore è il sistema migliore per superare le curve più dure. Se la parte posteriore della macchina sbanda, sterzate rimettendola in carreggiata.

TAPPA 3

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	bilanciato

CONSIGLIO

È un percorso veloce, ma spaventosamente stretto. Non perdete d'occhio per un istante le barriere quando imboccate una curva: se riuscite a non sfasciare la macchina andrà già bene.

TAPPA 4

Gomme	da asciutto
Sospensioni	medie
Freni	bilanciati
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

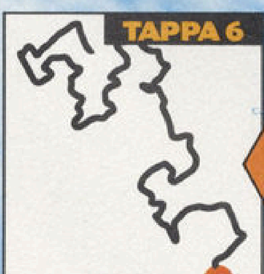
I tratti veloci e aperti su ghiaia e asfalto sono grandiosi, ma occorrono nervi saldi per rallentare davanti al fango. Attenti alle balle di fieno sulle curve.

TAPPA 5

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

È un misto di boschi, parcheggi e fiumi avvolti nella foschia. Evitate le balle di fieno, usate il freno a mano nelle curve a U e slittate attraverso le curve più facili.



TAPPA 6

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

Un livello tremendamente difficile, che si svolge di notte e sul fango. State pronti a usare il freno a mano e non deviate dalla pista o vi ritroverete in qualche vallata del Galles.



TAPPA 7

Gomme	da bagnato
Sospensioni	medie
Freni	posteriori
Sterzo	medio
Cambio	massimo

CONSIGLIO

In questa specialissima gara potrete guadagnarvi la spettacolare Audi Quattro.Non fatevi spaventare dalle curve: slittate e correggete la traiettoria, frenando e quindi accelerando.



▲ L'acqua tende a far rallentare la macchina. Se però la vettura attraversa lateralmente la strada, fatela sbandare e vi troverete rivolti nella direzione giusta.

I CODICI DI COLIN

EFFETTO	NOME DEL PILOTA
Accelerazione Turbo	KITCAR
Doppia potenza	MOREOOMPH
Modalità Forklift	FORKLIFT
60 fotogrammi al secondo	SILKYSMOOTH
Riduzione della gravità	MOONWALK
MicroMachine	DIDDYCARS
Piste al contrario	SKCART
Piste specchiate	WHITEBUNNY
Tutto di notte	NIGHTRIDER
Hover Car	HOVERCRAFT
Chrome Car	TINFOILED





COLIN McRAE RALLY



SERVIZIO SEGRETI



I trucchi del mese raccolti dal nostro mitico esperto Games Bond

STARCRAFT — PC

Codici Vari

Premete Invio durante il gioco e inserite i seguenti codici:

1. POWER OVERWHELMING: Invulnerabilità generale
2. THE GATHERING: Aumenta la potenza di fuoco
3. FOOD FOR THOUGHT: Potrete costruire quanti soldati vorrete
4. BLACK SHEEP WALL: Elimina la nebbia



SONIC — MD

Modalità Debug



Premete Alto e C, Basso e C, Sinistra e C, Destra e C e quando Sonic muoverà il dito (nella schermata principale) premete A e Start. Quando avrete iniziato a giocare premete B per trasformarvi in un anello, A per cambiare il tipo di oggetto e C per piazzarlo in giro per il livello.

CHAMPIONSHIP PLAYER MANAGER — PC

Giocatori Gratis

Impostate il valore del giocatore da comprare a una somma che verrà automaticamente accettata. Fatto ciò impostate il valore su "free" (gratis) e premete Cancel per ottenere quel giocatore.

Gestire la Nazionale

Inserite semplicemente il nome dell'allenatore corretto. Per esempio, se volete dirigere l'Inghilterra inserite il nome Glen Hoodle.

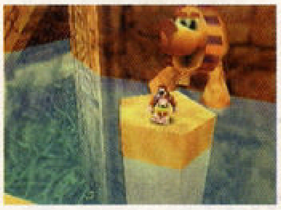
PREMIER MANAGER — PSX

Come Ottenere un Sacco di Soldi

Iniziate una partita a due giocatori, scegliete la vostra squadra e quindi una squadra con un sacco di soldi, come il Newcastle o il Manchester United, per il secondo giocatore. Con il Newcastle, comprate un giocatore da una stella a circa 10.000 sterline. Quando avrà accettato l'offerta scegliete il Manchester e comprate lo stesso giocatore offrendo quasi tutti i soldi della società: in caso contrario riceverete il messaggio che l'affare non è andato in porto. Inoltre offrite anche una casa e un'auto. A questo punto voi dovreste avere un sacco di soldi e il manager del Manchester sarà stato licenziato. Ripetete il procedimento quante volte volete con le altre squadre.

BANJO-KAZOOIE — N64

Codici Assortiti



Inserite questi codici passando sulle piastrelle del pavimento del castello di sabbia a Treasure Trove Cove, dopo aver trovato tutti e tre i libri degli incantesimi di Cheeto.

BLUEEGGS:
Raddoppia il numero massimo di uova



REDFEATHERS:
Raddoppia il numero massimo di penne rosse
GOLDFEATHERS:
Raddoppia il numero massimo di penne dorate

Quando avrete tutti e 100 i pezzi del puzzle, tornate alla casa di Banjo ed esaminate l'immagine di Bottles. Troverete sette puzzle che diventeranno sempre più difficili da risolvere, ma quando riuscirete a superarli tutti vi verranno dati dei codici da inserire nella locazione di prima:

BOTTLESBONUSONE:
Banjo col testone
BOTTLESBONUSTWO:
Banjo con mani e piedi giganti
BOTTLESBONUSTHREE:
Kazooie gigante
BOTTLESBONUSFOUR: Banjo allungato
BOTTLESBONUSFIVE:
Banjo allungato con estremità giganti
BIGBOTTLESBONUS:
Tutti e due i personaggi giganti
WISHYWASHYBANJO:
Banjo e Kazooie vengono trasformati in una lavatrice.

GRAND THEFT AUTO — PSX

Trucchi Assortiti

Usate uno dei seguenti codici al posto del vostro nome per ottenere degli effetti interessanti:



BSTARD: Tutte le armi, munizioni infinite, 99 vite, armatura, un buono per uscire di prigione, display delle coordinate, livello criminale massimo e bonus x5.
THESHIT: Tutte le armi, munizioni infinite, 99 vite, armatura, un buono per uscire di prigione, bonus x5 e selezione del livello.
MADEMAN: Tutte le armi, munizioni infinite, un buono per uscire di prigione e selezione del livello.
EATTHIS: Per avere il livello criminale al massimo.
BLOWME: Mostra le coordinate della posizione attuale.
CHUFF: Disattiva la polizia.
TURF: Accesso a tutte le città.
WEYHEY: Salta il livello.

TOY STORY — MD

Codici

Livello 2: 31241
Livello 3: 54152
Livello 4: 34255
Livello 5: 51324

Saltare i Livelli

Nella schermata con la scritta Press Start premete A, B, Destra, A, C, A, Basso, A, B, Destra, A. Ora iniziate a giocare normalmente, mettete il gioco in pausa e premete A.

TOP GEAR — SNES

Codici per i Livelli

AMATEUR

Sud America:	Moonbath
Giappone:	Gearbox
Germania:	Car Park
Scandinavia:	Road Hog
Francia:	Emulator
Italia:	Analyser
Inghilterra:	Horizons

PROFESSIONAL

Sud America:	Four Meg
Giappone:	Legend
Germania:	Theworld
Scandinavia:	Letsrace
Francia:	Alchemy
Italia:	A Looper
Inghilterra:	Seasonal

CHAMPIONSHIP

Sud America:	Educated
Giappone:	Oilcloth
Germania:	Wreckage
Scandinavia:	Caracole
Francia:	Epyllion
Italia:	Glucagon
Inghilterra:	Keelson

RISE OF THE TRIAD — PC

Trucchi Misti

Inserite DIPSTICK per attivare l'accesso ai trucchi
Invulnerabilità e tutte le armi
Inserite CHOJIN. Per selezionare l'arma che desiderate continuate a premere 0 sul tastierino numerico.
Selezione del Livello
Inserite GOTO
Telecamera sui razzi
Inserite RIDE
Volare



Inserite FLYBOY
Tutte le chiavi
Inserite HUNTPACK
Maschera Antigas
Inserite LUNGDUNG

DOOM — SAT

Codici per i livelli

L3: M6RY6NL7MP
L4: CDGYXFCGBD
L5: KIDZZCKYJG
L6: TMRY65KFMP
L7: 3S5G043697
L8: ZYIMC3XMYW
L9: T3GX5TB7LN
L10: I6KQMVV864
L11: 7LGNZ6V835
L12: QLOY6N4FMP
L13: 1DTGCKY4YW
L14: CN234YPSPM
L15: S031L7HBGJ
L16: LDIVW36ZFC
L17: SZ4W250THK
L18: 4VRHDW2ZWY

DIE HARD TRILOGY — PSX

Trucchi

Per far funzionare questi trucchi dovrete tenere premuto il tasto R2 mentre il gioco è in pausa.

Die Hard 1

Saltare i Livelli
▼, ●, ◄, ●, ▲, ●, ◄
Ora premete Start sul secondo pad per accedere alla selezione dei livelli. Premete ► per far scorrere la lista e Select per sceglierne uno.
Invincibilità
►, ▲, ▼, ●
Munizioni Infinite
►, ▲, ▼, ▼, ●, ►
Modalità Stupida
▼, ●, ●, ▼, ●, ▼
Tutti Grassi
►, ●, ●, ▼

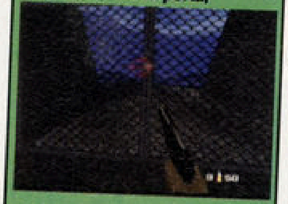
Die Hard 2

Invincibilità
▼, ●, ►, ●
Selezione dell'Arma e Mappa
►, ▲, ▼, ●

GOLDENEYE 007 N64

Arma nascosta

Quando inizia il livello del treno, uccidete tutti i presenti nella prima stanza e andate alla porta. Non aprite assolutamente la porta,



piuttosto guardate a sinistra e vedrete delle scatole impilate. Distruggetele e a seconda del livello di difficoltà impostato riceverete un DD44 o un RCP90.

Premete ●
per cambiare arma. Se metterete il gioco in pausa apparirà la mappa del gioco. In questa schermata potrete cambiare i percorsi compiuti dai nemici... Bello, eh?
Nemici deformi
◄, ●, ►, ▼

Die Hard 3

Disattiva l'Orologio/Salta i Livelli
►, ▲, ▼, ●
Premete Start sul secondo pad. A questo punto premete ● per fermare l'orologio e ► per scegliere il livello.
Vite Infinite
◄, ●, ▲, ▼, ●, ►
Turbo Infiniti
●, ►, ▼, ●, ●, ◄
(durano di più e fanno andare più veloci)

LEMMINGS 3D PC

Saltare i livelli

Quando inizierete un livello (questo significa un livello qualsiasi) premete il tasto Tab (a sinistra della Q) sulla tastiera e apparirà una schermata che vi dirà che avete salvato lemmings a sufficienza. Questo significa fondamentalmente che avete superato il livello.

FINAL FANTASY 7 PSX

Le Armi Migliori

CLOUD: Uccidete la Ultimate Weapon. Dovrete attaccarla tre o quattro volte prima che muoia del tutto.
BARRET: Quando andrete a uccidere Hojo, infilate Barret nel gruppo e troverete la sua arma in una cassa lungo la strada.
TIFA: Tornate al Wall Market una volta giunti al terzo CD e usate il computer protetto dalla mitragliatrice.
YUFFIE: Cercate nell'aereoplano affondato.
CID: Quando avrete ottenuto tutti i pezzi di Huge Materia tornate a Rocket Town e continuate a parlare all'uomo a proposito del missile.
CAITSITH: Nel Complesso ShinRa subito prima di combattere contro Proud Clod.
VINCENT: Nello stesso posto in cui trovate il suo Limit Break.

Come Ottenere il Quarto Limit Break

CLOUD: Va "pagato" con i punti vinti nell'Arena Battle del Golden Saucer.
BARRET: Dopo aver fermato il treno a North Corel troverete una signora col cappello che vi darà un manuale.
CID: Lo troverete nell'aereoplano affondato.
VINCENT: Dietro alla cascata del Continente Ovest troverete una caverna. Entrateci nel secondo CD, parlate con la donna e tornate nel terzo CD.
YUFFIE: Sconfiggete tutti alla Torre di Wutai.
AERIS: Raggiungete Junon dopo aver ottenuto la buggy al Golden Saucer e raggiungete il fiume di fronte a Fort Condor. Troverete una caverna: entrateci e parlate con l'uomo addormentato, che vi dirà quanti nemici avete sconfitto. Se le ultime due cifre sono identiche otterrete un Orb, che dovrete rifilare all'armaiolo "nascosto" nell'isoletta sulla costa est del Continente Ovest. Aprite la cassa al piano di sopra e otterrete il Limit.
TIFA: Suonate queste note usando il pianoforte nella casa di Tifa. Do-Re-Mi-Si-La Do-Re-Mi-Sol-Fa-Do-Re-Do
REDXIII: Aprite la cassaforte nella villa ShinRa a Nivelheim e uccidete il mostro.

FINAL FANTASY 7 PSX

Trucco

Ecco come ottenere facilmente il trucco del Lucky Seven con Cid. Fate raggiungere al signore in questione il livello 69, quindi equipaggiatelo con questi Materia: Lightning – 4 stelle, Ultima – 2 stelle e HP Plus – 5 stelle. Ogni volta che attaccherete infliggerete 7777 punti danno! Ricordatevi che potrete equipaggiare tutti i materia gialli (Command) che vorrete.

FINAL FANTASY 7 PSX



TOMB RAIDER PC

Tutte le Armi

Tenendo premuto Shift, fate un passo in avanti, fate un passo indietro, girate su voi stessi tre volte e saltate all'indietro.

Saltare i Livelli

Tenendo premuto Shift, fate un passo in avanti, fate un passo indietro, girate su voi stessi tre volte e saltate in avanti.

TOMB RAIDER 2

Tutte le Armi

Tenendo premuto Shift, accendete un razzo, fate un passo in avanti, fate un passo indietro, girate su voi stessi tre volte e saltate in avanti.

Saltare i Livelli

Tenendo premuto Shift, accendete un razzo, fate un passo in avanti, fate un passo indietro, girate su voi stessi tre volte e saltate in avanti. Tenete sempre premuto il tasto Shift.



Trucchi Assortiti

Quando combatterete contro la Emerald Weapon, e se questa dovesse usare l'Aire Tam Storm, tenete premuto R1, R2 e ◄ appena prima che vi colpisca e sopravviverete all'impatto.
Per eseguire correttamente questo trucco dovrete avere attiva la finestra dei comandi di un personaggio.

TOMB RAIDER 2 PC

Trucco Inutile

Se volete uscire dalla villa di Lara Croft, seguite questi semplici passaggi:
1. Per prima cosa uscite e raggiungete il punto sul percorso dove dovete scivolare lungo la corda. Camminate vicino al bordo ma non lasciatevi cadere. Eseguite dei passi laterali sulla destra finché non potrete andare più avanti.
2. Giratevi di circa 45°-50° e guardate in basso. Levate il dito dal tasto avanti ma tenete premuto il tasto per guardare.
3. Saltate due o tre volte e vi ritroverete in cima alla colonna. Se non ci arrivate per il quarto o quinto salto, fermatevi e cambiate l'angolo.
4. Una volta in cima alla colonna saltate sul muro. Da qui potrete raggiungere il tetto della piscina, salire sulle pareti del labirinto e potrete persino uscire davanti al cancello principale. Il problema è che una volta usciti non potrete più rientrare.
5. Scattate una foto premendo S sulla tastiera cosicché avrete a disposizione una prova della vostra impresa. Questo trucco funziona anche su PlayStation, solo che non potrete fare la foto. In fondo, cosa cambia?

TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP PSX

Codici

JHAMMO: Tutti i tracciati
XBOOSTME: Velocità extra
CMLOGRAV: Bassa gravità
CMHANDY: Mani giganti
CMTOON: Fondale fumettoso
CMGARAGE: Auto segrete
CMDISCO: Nebbia colorata
CMCHUN: Vista go-kart
CMSTARS: Corsa notturna
CMRAINUP: Pioggia al contrario
CMFOLLOW: Telecamera TV
CMMICRO: Vista dall'elicottero
CMCATSDOGS: Piovono cani e gatti al posto dell'acqua
CMUPDOWN/CMDOWNUP: Visuale a testa in giù

BATMAN FOREVER MD

Trucco

Mette il gioco in pausa in un momento quasiasi e premete A, B, B, A. Quando toglierete la pausa tutti i nemici che erano sullo schermo moriranno.

CRASH BANDICOOT PSX

Vite Extra

Raggiungete il livello 8 e trovate il cucciolo d'orso. Saltategli in testa 32 volte e otterrete 10 vite extra. Ma molti lettori ci hanno scritto per ottenere dei trucchi su questo splendido gioco. Eccoli accontentati!

INTERSTATE 76 PC

Saltare i Livelli

Per saltare i livelli tenete premuto Ctrl e Shift mentre scrivete GET

FORSAKEN 64 N64

Invulnerabilità

Nella schermata con la scritta Press Start premete questi tasti: A, Z, Z, Alto (sul pad), Sinistra (sul pad), C-Sinistro, C-Sinistro, C-Basso.



Selezione del Livello

Nella schermata con la scritta Press Start premete questi tasti: Z, Alto (sul pad), Alto (sul pad), C-Alto, C-Basso, C-Basso.

DOWN. Sentirete una voce pronunciare la frase in questione e tutte le auto cominceranno ad attaccarvi. Quando verrete fatti saltare per aria vi ritroverete nel livello successivo.
Per ottenere invece una schermata completamente



sfuocata tenete premuto Ctrl e Shift e scrivete WIGGLEBURGER.

FORMULA 1 '97 PSX

Codici

Raggiungete la schermata in cui dovete inserire il nome del pilota nella modalità Grand Prix e inserite uno di questi codici:
Swapshop: Modifica la musica di sottofondo e gli effetti sonori
Zoom Lens: Vista dall'elicottero
Cats Dogs: Rane invece che pioggia normale
Billy Bonus: Quattro tracciati aggiuntivi



MDK PSX

Livello Segreto

Nel primo livello, raccogliete la bomba chiamata World's Smallest Nuclear Explosion e aprite la porta. Quando appare la scritta "Look Around" tornate all'inizio ed entrate nella sfera viola per scovare un mini-livello segreto. Ammazzate venti nemici e otterrete un po' di vite extra e alcuni bonus.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2 PC

Trucchi Assortiti

Durante una partita premete il tasto T e apparirà su schermo la scritta COMMAND. Inserite uno di questi codici e premete Invio.

Saltare i Livelli...	thereisnotry
Aumenta la Forza...	deeznuts
Volare...	eriamjh
Tutte le Armi...	red5
Tutti gli Oggetti...	wamprat
Più Mana...	yodajammies
Super Jedi...	raccoonking
Tutti i Poteri Buoni...	imayoda
Tutti i Poteri Oscuri...	sithlord
Mostra tutto sulla mappa...	5858lvr
Rallentatore...	slowmo 1
Disattiva Rallentatore...	slowmo 0
Invulnerabilità...	jediwannabe 1
Disattiva invulnerabilità...	jediwannabe 0

ISS64 N64

Squadre segrete

Quando compare la scritta "Press start" sullo schermo, premete: Su, L, Su, L, Giù, L, Giù, L, Sinistra, R, Destra, R, Sinistra, R, Destra, R, B, A e tenete premuto il grilletto Z. Premete quindi Start e una voce fuori campo urlerà qualcosa di indefinito. Complimenti, ce l'avete fatta!





Teste Giganti

Quando apparirà la scritta 'Press Start' premete i seguenti tasti: C-Alto, C-Basso, C-Basso, C-Sinistro, C-Destro, C-Sinistro, C-Destro, B e A, quindi tenete premuto Z e premete Start. Sentirete la voce del commentatore che vi avvertirà dell'attivazione del trucco.

Abilita l'Intelligenza Artificiale... whiteflag 1
Disabilita l'Intelligenza Artificiale... whiteflag 0

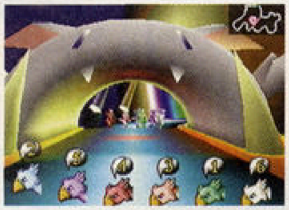
RAYMAN SAT

Vite Extra

Per ottenere 20 vite mettete il







gioco in pausa e inserite questi codici:
A, B + Destra, Basso, Sinistra +R , Y + C + Z.

SONIC 3D MD

Selezione del Livello
nella schermata dei titoli premete B, A, R, A, C, U, D, A

SPACE JAM PSX

Menu Nascosto
Nella schermata delle opzioni tenete premuto L1, L2, R1, R2 e premete ⊗. Apparirà (l'avrete capito) un nuovo menu delle opzioni.

COMMAND & CONQUER PSX

Trucchi Assortiti
Password
►, ▼, ◄, ◄, ▼, ►, ►, ▼, ◄, ⊗, ▲, ⊗
Ion Cannon
►, ▼, ◄, ◄, ▼, ►, ►, ▼, ◄, ⊗, ●, ●
Air Air Strike
►, ▼, ◄, ◄, ▼, ►, ►, ▼, ◄, ⊗, ●, ●
Visualizza tutta la mappa
●, ●, ●, ▲, ●, ●, R1, ●, ●, ●
Aggiunge 5000 dollari
►, ▼, ▼, ◄, L1, ◄, ►, ▼, ◄
Nuove Missioni
Inserite COVERTOPS come password per ottenere l'accesso a un nuovo set di missioni.

L e R e premete a sinistra sul joypad (se vi fate aiutare da qualcuno è meglio).
4. Sempre tenendo premuti tutti i tasti muovete il joystick analogico a sinistra. Tenetelo premuto finché non sentite un effetto sonoro (sì, vi servirà l'aiuto di qualche conoscente)..
5. Lasciate andare e ripetete, questa volta tenendo premuto il joystick analogico a destra.
6. Lasciate di nuovo e ripetete con il joystick a sinistra, quindi di nuovo a destra e infine ancora una volta a sinistra (qualche conoscente con una certa pazienza, a quanto pare). Uff...
7. A questo punto appariranno delle opzioni segrete che vi permetteranno, tra le altre cose, di ottenere tutti gli oggetti, diventare invincibili e saltare i livelli.
8. Per cancellare tutto ripetete il passo 4.

Ringraziamenti Finali
Inserite il vostro nome come _Credits per potere osservare la sequenza finale e scoprire che cosa riserva il destino all'Impero. Nella sezione dello Skyhook, dopo aver attivato il menu, tenete premuto C-Destro per trasformarvi in Luke Skywalker a bordo di un X-Wing o in un pilota imperiale a bordo di un Tie Fighter.

funzionerà. A questo punto, quando comincerete una nuova partita vi ritroverete con tutte le armi, compreso l'incredibile Concrete Donkey (qualsiasi cosa esso sia).

RED ALERT PSX

Trucchi Assortiti
Mettete il gioco in pausa e inserite uno di questi codici.
Saltare i livelli
⊗, ●, ●, ●, ●, ●
Soldi
●, ●, ●, ⊗, ●, ●
Bomba nucleare
●, ⊗, ●, ●, ●, ●
Rimuove la nebbia
●, ●, ●, ⊗, ●, ●
Attiva la Cronosphere
●, ●, ●, ●, ●, ⊗
Trasforma il minerale in soldati



⊗, ●, ●, ●, ●, ⊗

WORMS UTD PC

Password
Queste password sono per il Challenge mode...
1. SOEASY
2. OHSOEASY
3. UNCHAINS
4. BJORNPOP
5. DODGEMAX
6. STARTURN
7. HEYGEOFF

DUNG BROWN.
7. She wears a REINFORCED GIRDLE under her dress.
8. She has a nasty pet dog called RIPPER.
9. She sings in a band called GRUNTY AND THE BROOMSTICK BOYS.
10. She often sleeps on a PILE OF TREASURE.
11. The only thing she's won is the SWEATIEST SOCKS compo.
12. She boasts of being on the cover of FAT HAG MONTHLY.
13. Her favourite sport is BELLY BARGING.
14. She attended FAT HAG HIGH.
15. Her party trick is a scary STRIPTEASE.
16. She has SPIDER PANCAKES for breakfast.
17. She usually has SLUG STEW for dinner.
18. Followed by COCKROACHES AND CREAM for dessert.
19. A ROTTING FISH hangs from



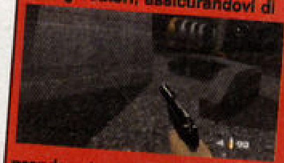
her bedroom ceiling.
20. She has a VERRUCA PLANT growing by her bed.
21. She wears SPOTTY PURPLE UNDERWEAR.
22. Her best friend at witch school was FATTY HATTY.
23. To relax she reads FAT HAG MONTHLY MAGAZINE.
24. While sipping a glass of her favourite CAMEL SPIT.
25. She keeps a LOOGIE filled hankie for luck.
26. She sometimes cuddles a SWEATY BABOON in bed.
27. Her broomstick is a ROUGH RIDER DELUXE.
28. Her favourite pastime is BURSTING BOILS.
29. Her first and only boyfriend was called DIRTY BERTY.
30. When she was younger she had a GREASY WARTHOG as a pet.

Arrivederci al prossimo mese!



GOLDENEYE 007 PC

Trucco Insulso
Iniziate una partita in modalità multigiocatori, assicurandovi di



prendere tra i personaggi anche Oddjob. Come livello selezionate il quadro Archives. Iniziate a giocare e fate saltare una cassa metallica usando Oddjob. Chinatevi e infilatevi nel rottame, quindi guardate in basso e mettete via l'arma che state usando. Quando qualcuno passerà davanti a voi, estraete e fate fuoco per sorprenderli. P.S. Questo trucco funziona molto bene insieme al codice No Radar (quadro Frigate, livello Secret Agent, da finire in meno di quattro minuti).





SHADOWS OF THE EMPIRE N64

Trucchi Vari
Menu dei trucchi
1. Iniziate una nuova partita inserendo _Wampa_ _Stompa al posto del vostro nome. (Ogni _ indica uno spazio da inserire.)
2. Iniziate il quadro della battaglia su Hoth.
3. Mettendo alla prova tutte le vostre abilità Jedi, mettete il gioco in pausa e tenete premuti tutti i tasti C nonché il tasto Z, i tasti



PITFALL MD

Livello Segreto
Nella schermata dei titoli premete B, A, Basso, C, Destra, A e B per raggiungere un livello nascosto.

LION KING MD

Selezione del Livello
Nella schermata delle opzioni premete R, A, A, B e Start.

WORMS 2 PC

Tutte le Armi
Create una squadra chiamata TEAM17MicroProse.
Non cambiate i nomi ai giocatori della squadra o il trucco non



BANJO-KAZOOIE N64

I Segreti di Gruntilda
Eccovi tutti i segreti di Gruntilda - in questo modo non dovrete chiedere aiuto alla fatina.
1. She brushes her teeth with TUNA ICE CREAM flavour toothpaste. Mmmm...
2. She washes her hair with RANCID MILK.
3. She gets her clothes from the WITCHES WAREHOUSE.
4. Her nickname at witch school was HOG BREATH.
5. Her favourite smell is SWEATY GORILLA FEET.
6. Her favourite colour is



SCRIVETECI SUBITO!

Se volete unirvi al nostro caro Games Bond nella ricerca di trucchi, scrivete a uno degli indirizzi pubblicati qui di seguito per indicarci i trucchi che avete trovato. Vi aspettiamo!

Servizio Segreti
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59
20139 Milano
oppure via e-mail
gamesmaster@kiditaly.com



I GRANDI SONDAGGI

Ci giochiamo ogni giorno, li interpretiamo centinaia di volte, li malediamo e li benediciamo. Stiamo naturalmente parlando de...



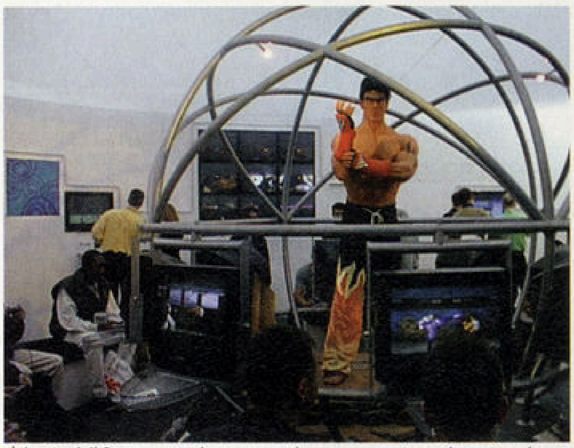
I Grandi Eroi

Ebbene sì, abbiamo un vincitore! Anzi, è una vincitrice, perché come era facile immaginare la bella e intrepida Lara Croft è stata l'eroina più votata dai lettori! Complimenti quindi a tutti lettori che l'hanno votata, compresi Roberto Taormina, Sara Volpato e Samuel Reggiani. Le lettere di questi lettori sono state le prime tre a raggiungere la redazione, quindi ci sembra giusto premiare gli autori con la citazione. Al prossimo mese!


TRESPASSER
THE LOST WORLD
Sei solo su un 'isola deserta al largo del Costa Rica.
Non è il tuo modello di paradiso tropicale. E' il Sito B, la struttura di ricerca della InGens' da tempo abbandonata, luogo in cui venivano effettuati esperimenti genetici per ricreare i più feroci predatori della storia. Tu sai cosa accadde qui.
Tu preghi di essere solo. Ma presto capirai... che non lo sei.
C.T.O.
http://www.cto.it
DREAMWORKS INTERACTIVE
PC CD
ELECTRONIC ARTS
www.trespasser.com
© 1998 DreamWorks Interactive è un marchi registrato di DreamWorks L.L.C. THE LOST WORLD : JURASSIC PARK TM & © 1997 Universal City Studios, Inc. e Amblin Entertainment, Inc. Autorizzato da Universal Studios Licensing, Inc. Tutti i diritti riservati. Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi registrati o depositati di Electronic Artsnegli Stati Uniti e/o altri paesi. Tutti i diritti riservati.

ECTS

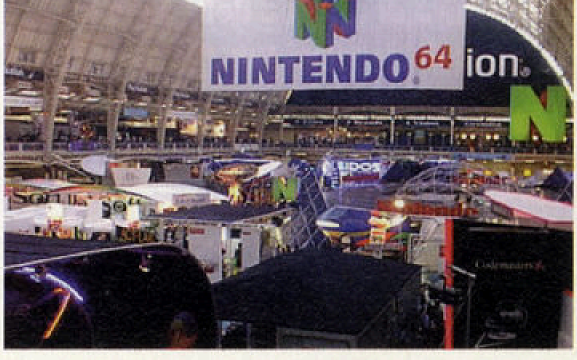
LA VOSTRA GUIDA AL PIÙ GRANDE EVENTO DI VIDEOGIOCHI PER COMPUTER...



▲ Lo stand di Sony era grande come un palazzo, con una stanza riservata a ciascuno dei giochi più importanti. Eccovi un Jin in grandezza naturale.

Che cos'è?

Lo European Computer Trade Show è una fiera inglese riservata agli operatori del settore alla quale prendono parte sviluppatori di giochi, produttori, giornalisti e rivenditori.
Esiste da circa dieci anni, ed è un'esposizione interamente dedicata ai videogiochi. Immaginate un mercatino delle pulci, con bancarelle grandi come case e pieno zeppo di televisori, console, punti di incontro e ragazze che ballano. Ecco cos'è l'ECTS.

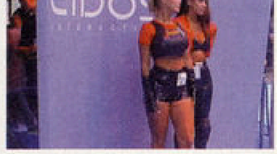


Di cosa si tratta esattamente?

Fretta, confusione e un sacco di incontri con sviluppatori e produttori di giochi. La prima cosa che colpisce è il caldo, al quale segue a ruota il rumore di un migliaio di televisori e di monitor che si misurano con impianti di amplificazione da 10.000 Gigawatt. Una parola che si sente spesso è "Eh?", ma non si riesce a sentirla chiaramente.
L'avvenimento è incentrato sulla scena britannica dei videogiochi, che è la più grande d'Europa. Perciò ci sono cataste di nuovi titoli da provare sparsi per i grandi stand che costellano le sale dell'Olympia, la sede della fiera a Londra.
Può capitarvi inoltre di venire trascinati in una stanza semibuia con aria condizionata, dove vi viene mostrato un gioco segretissimo.
Così è avvenuto nel caso del debutto del Dreamcast di Sega, la cui apparizione europea è stata limitata a dimostrazioni in un albergo cui si poteva accedere solo mediante invito.

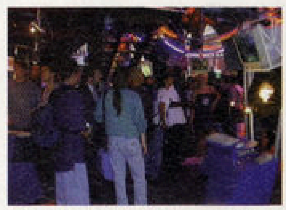
Perché è importante?

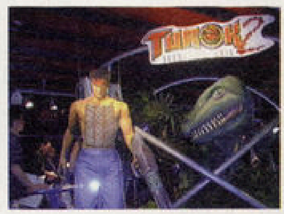
Perché è qui che i padroni dell'industria europea dei videogiochi si incontrano e decidono il futuro del divertimento interattivo.
I migliori sviluppatori incontrano rappresentanti delle case che pubblicano i giochi, per discutere dei titoli sui quali stanno lavorando, mentre nei giganteschi stand nei tre giorni della manifestazione è possibile giocare con le ultimissime versioni dei migliori fra i giochi nuovi, come Crash 3, Messiah e Tomb Raider 3.
Noi abbiamo così la possibilità di provare i giochi che vi aspettano dietro l'angolo e di fornirvi informazioni su come saranno.



▲ Avanti! Avanti! Signori, fatevi una foto con le ragazze di Fighting Force!

◄ L'Olympia era zeppo di giganteschi stand da un'estremità all'altra e fino al soffitto.





▲ Turok 2 (insieme alle ragazze che ballavano) era una delle maggiori attrazioni allo stand di Acclaim.



▲ Indovinate di che gioco si tratta. È di Nintendo...

▼ Ciascun produttore di giochi fa a gara con gli altri a colpi di luci, colori e suoni.



PERGIOCO®

BUON NATALE & FELICE 1999

PLAYSTATION Dual Shock 249.000

Play Station (PERGIOCO)

ACCESSORI PlayStation

Borsa,zaini,ecc....

CD CASE PLAYSTATION	29.900
CONSOLE BAG	39.900
GRAPHIC KIT	29.900
WRIST RUMBLER MAD CATZ	29.900

Cavi e connettore

CAVO LINK SONY	49.900
CAVO PAL ATOMIC (RF-UNIT)	29.900
CAVO PROLUNGA JOYPAD	19.900
CAVO SCART EURO-AV SONY	84.900
CAVO SCART RGB AV O.Atomic	19.900
CAVO SCART RGB FIRE	19.900
CAVO SCART RGB RCA XTREME	19.900
MULTITAP PLAYSTATION	53.900

Interfaccia

JAM	199.000

Joypad

ACTIONPLAY NIKO	29.900
CHAMELEON ELECTRIC RED	34.900
CONTROL STATION PAD	29.900
CONTROLLER ORIGINALE	29.900
CYBERPAD	22.900
DUAL FORCE ANAL. M. CATZ	49.900
DUAL IMPACT NUGEN	42.900
DUAL SHOCK ANAL. SONY	49.900
JOYMASTER II	24.900
JOYPAD ATOMIC	19.900
JOYPAD ATOMIC TRASP.	24.900
PLAYSTICK	14.900
SABOTAGE	19.900
TRANSPLAY	34.900
ULTRAPLAY	34.900
XTREME PAD TRASP. ROSSO	24.900

Controller a guanto

GLOVE	129.000

Joystick

JOYSTICK ANALOGICO SONY	99.900
MAD CATZ FLIGHTSTICK	69.900
THE MAXIMIZER	59.900

Mouse

MOUSE PLAYSTATION	59.900
MOUSE MAD CATZ	39.900
MOUSE XTREME	39.900

Pistole

G-CON 45 Pistola Namco	79.900
LASER GUN 3 in 1	69.900
LUNAR GUN LASER RED SIGHT	29.900
SCORPION GUN + Joypad	79.900

Schede di memoria

MEM. CARD 1Mb ATOMIC	29.900
MEM. CARD 1Mb NUGEN	19.900
MEM. CARD 1Mb SONY	29.900
MEM. CARD 1Mb XTREME	19.900
MEM. CARD 24Mb XTREME	69.900
MEM. CARD 8Mb XTREME	39.900

Vite infinite

ACTION REPLAY ATOMIC	59.900
ACTION REPLAY XTREME	39.900

Volanti

MAD CATZ VOLANTE PSX 2	129.900
VOLANTE PSX,N64,SS VFR1	129.900

GIOCHI PlayStation

ACTUA ICE HOCKEY	99.900
ACTUA SOCCER 2	89.900
ACTUA SOCCER Club Edition	39.900
ACTUA TENNIS	99.900
ADIDAS POWER SOCCER '98	99.900
AGENT ARMSTRONG	69.900
AIR RACE	79.900
ALIEN TRILOGY Platinum	49.900
ALLIED GENERAL	99.900
ALONE ... DARK Jack is Back	39.900
ALUNDRA	94.900
ARK OF TIME	99.900
ARMORED CORE	99.900
ASSAULT	99.900
ASSAULT RIGS	69.900
ATARI ARCADE'S GR. HITS 1	79.900
AZURE DREAMS	99.900
BABY UNIVERSE	79.900
BALL BLAZER	69.900
BATMAN & ROBIN	99.900
BATTLESPORT	74.900
BLAST CHAMBER	79.900
BLAST RADIUS	99.900
BLOODY ROAR BEAST	94.900
BOMBA:98	69.900
BOMBERMAN WORLD	79.900
BRAHMA FORCE	84.900
BROKEN SWORD 2	94.900
BUGGY	99.900
BUGRIDERS The Race of Kings	99.900
BUST A MOVE 2 Platinum	49.900
BUST A MOVE 3DX	59.900
CARDINAL SYN	94.900
CARNAGE HEART	69.900
CASTLEVANIA Sinphony Night	99.900
CHILL	89.900
COLIN McRAE RALLY	99.900
COMMAND & CONQUER Plat.	49.900
CONSTRUCTOR	99.900
CONTRA: LEGACY OF WAR	69.900
COURIER CRISIS	89.900
CRASH BANDICOOT 2	89.900
CRASH BANDICOOT Platinum	49.900
CRITICAL DEPTH	79.900
CROC	69.900
CRUSADER NO REMORSE	39.900
DARK OMEN Warhammer 2	69.900
DARKLIGHT CONFLICT	39.900
DEAD OR ALIVE	99.900
DEATHTRAP DUNGEON	94.900
DESCENT 2	69.900
DIABLO	99.900
DIE HARD TRILOGY Platinum	49.900
DISCWORLD 2	79.900
DOOM Platinum	54.900
DUKE NUKEM 3D	79.900
DUKE NUKEM 3D Ing	59.900
DUKE NUKEM Time to Kill	89.900
DYNASTY WARRIORS Amer.	69.900
EARTHWORM JIM 3D	99.900
EXPLOSIVE RACING	84.900
FELONY	79.900
FIFA 98	69.900
FIGHTING FORCE	79.900
FINAL FANTASY VII	109.900
FLUID	79.900
FORMULA 1 98	99.900
FORMULA 1 Platinum	49.900
FORSAKEN	99.900
FROGGER	89.900
FUTURE COP	99.900
G.DARIUS	99.900
GHOST IN THE SHELL	99.900
GRAN TURISMO	99.900
GRAND TOUR RACING Amer.	69.900
GRID RUN	69.900
GTA Grand Theft Auto	89.900
HARD BOILED	59.900
HEART OF DARKNESS Ita	99.900
HERCULES	89.900
INDY 500	99.900
IZNOGOUD	89.900
JERSEY DEVIL	79.900
KILEAK THE BLOOD	39.900
KILLING ZONE	69.900
KING'S FIELD	49.900
KLONOA	99.900
KULA WORLD	99.900
LEGACY OF KAIN	49.900
MADDEN 99	99.900
MAGIC The Gathering	49.900
MASS DESTRUCTION	69.900
MASTER OF TERAS KASI	79.900
MEDIEVIL	99.900
MEN IN BLACK	104.900
MICROMACHINES V3 Plat.	49.900
MIDNIGHT RUN	79.900
MONSTER TRUCKS	84.900
MORTAL KOMBAT 4	99.900
MORTAL KOMBAT TRILOGY Plat.	49.900
MOTO RACER 2	99.900
MOTORHEAD	99.900
MOTORMASH	89.900
N20	99.900
NANOTEK WARRIOR	59.900
NASCAR 99	99.900
NBA LIVE 98 + JOYPAD	69.900
NEWMAN HAAS RACING	99.900
NHL 99	99.900
NHL BREAKWAY 98	79.900
NINJA	99.900
ODDWORLD Abe's Oddysee Plat.	54.900
ONE	69.900
OVERBLOOD	39.900
PANDEMONIUM Platinum	49.900
PERFECT ASSASSIN	94.900
PET IN TV	79.900
PITFALL 3D	104.900
POINT BLANK	79.900
POINT BLANK + G-CON45	149.900
PORSCHE CHALLENGE Plat.	49.900
POWER SOCCER 2	89.900
POWERBOAT RACING	89.900
POWERPLAY HOCKEY	69.900
PREMIER MANAGER 98	99.900
R.TYPES	99.900
RALLY TOMMI MAKINEN	94.900
RASCAL	99.900
RAYMAN Platinum	49.900
REBOOT	99.900
RED ALERT	89.900
RESIDENT EVIL 2	119.900
RESIDENT EVIL Platinum	49.900
RETALIATION C & Conquer	99.900
RIOT	74.900
ROAD RAGE	79.900
ROAD RASH 3D	99.900
ROBOTRON X	49.900
ROCK 'N' ROLL RACING 2	79.900
SCARS	99.900
SENTIENT	74.900
SENTINEL RETURNS	99.900
SHADOW GUNNER	99.900
SHADOW MASTER	94.900
SKULL MONKEYS	79.900
SLAMSCAPE	69.900
SPAWN	79.900
SPEEDSTER	74.900
SPICE WORLD	49.900
SPIDER	49.900
SPYRO THE DRAGON	94.900
STARBLADE ALPHA	39.900
STARWINDER	59.900
STEEL HARBINGER	49.900
STREET FIGHTER COLL.	99.900
SUB-ZERO M.Kombat Mythology	99.900
SUPER CROSS 98	99.900
SUPERSTAR SOCCER PRO	49.900
SUPERSTAR SOCCER PRO 98	99.900
SWAGMAN	79.900
TEKKEN 2 Platinum	49.900
TEKKEN 3	99.900
TEMPEST X3	59.900
TENCHU	99.900
THE FIFTH ELEMENT	99.900
THE LAST REPORT	79.900
THE RAVEN PROJECT	49.900
THEME HOSPITAL	99.900
TIME CRISIS	79.900
TOCA TOURING RAC.CAR Plat.	59.900
TOMB RAIDER	59.900
TOMB RAIDER 2	79.900
TOMB RAIDER 2 + MEM. CARD	99.900
TOMB RAIDER Platinum	59.900
TOMBI	94.900
TOTAL NBA 98	69.900
TRACK & FIELD Platinum	49.900
TREASURES OF THE DEEP	99.900
V 2000	99.900
V-BALL	89.900
V-RALLY	54.900
VERSAILLES Italiano	99.900
VICTORY BOXING 2	99.900
VIGILANTE 8	99.900
VIPER	99.900
VIRUS 2000	99.900
VMX RACING	89.900
VS.	99.900
WAR GODS	99.900
WARGAMES Defcon	99.900
WAYNE GRETZ.3D HOCKEY '98	49.900
WCW Vs. THE WORLD	79.900
WILD 9	99.900
WILD 9 + MAGLIETTA	109.900
WIPE OUT 2097 Platinum	49.900
WORLD CUP 98	49.900
WORLD LEAGUE BASK.	99.900
WORMS Platinum	49.900
YUSHA Heaven's Gate	79.900
ZERO DIVIDE 2	79.900

I Prezzi comprendono IVA e possono cambiare senza preavviso!

PERGIOCO MILANO via BORGOGNA 7, p.zza San Babila MM1
PERGIOCO MILANO via SAN PROSPERO 1, p.zza Cordusio MM1
PERGIOCO MILANO via ALDROVANDI, p.zza Lima MM1
PERGIOCO ROMA via degli SCIPIONI 109, Q.re Prati Metro Ottaviano
PERGIOCO BRESCIA via TRIESTE 4/A, angolo X Giornate
PERGIOCO LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20, nel centro storico
PERGIOCO Point FIRENZE viale S. LAVAGNINI 40
PERGIOCO Point VERONA via G. DELLA CASA 10, ang. piazza Simoni
PERGIOCO Point MONZA (MI) via CAIROLI 5, ang. c.so Milano
PERGIOCO Point PAVIA c.so CAIROLI 26/D, all'Università

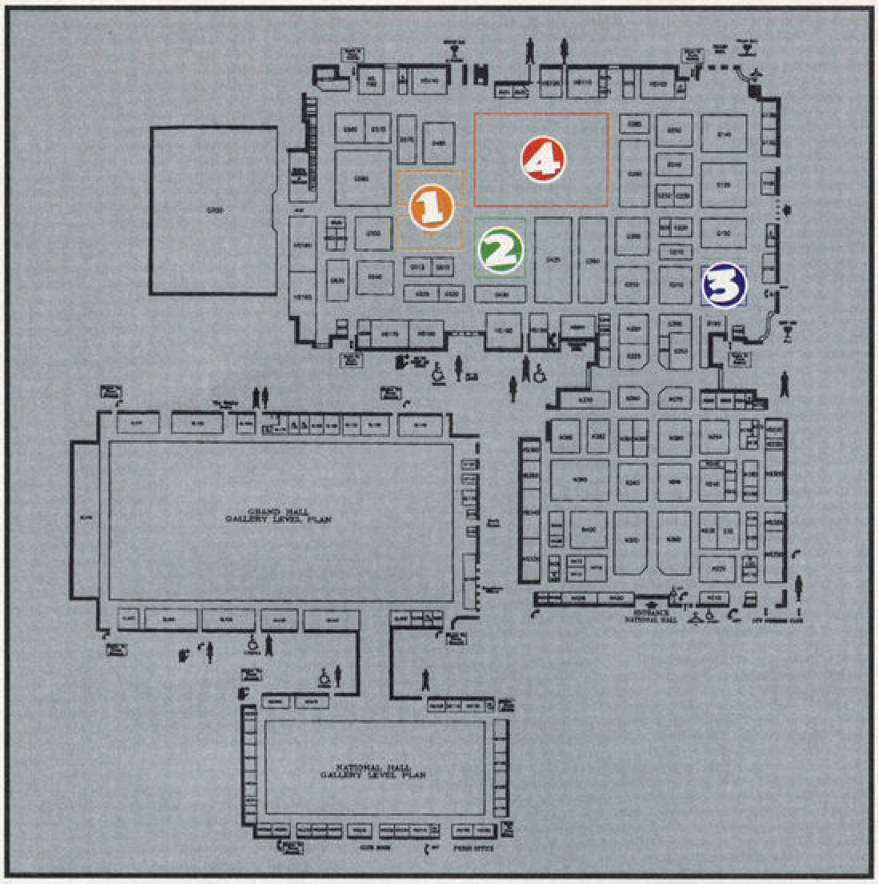
New PERGIOCO Point a ROMA via MAGLIANO SABINA 26/28, quartiere Salario, a piazza Vescovio

www.pergioco.com

VENDITA TELEFONICA PER CONSEGNE IN TUTTA ITALIA

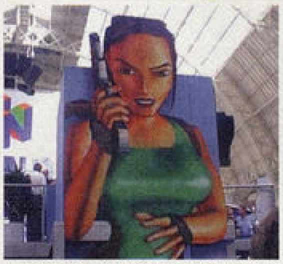
0 2 - 2 9 5 2 4 2 5 6

ECCOVI UNA GUIDA AI PIÙ GRANDI SUCCESSI PRESENTATI ALL'ECTS '98



tomb raider 3 ①

versione: PlayStation, PC **editore:** eidos





▲ Entrando dall'ingresso principale della fiera non si poteva fare a meno di ammirare lo stand di Eidos. Ma addirittura due Lara alte 15 metri? Cavolo, è troppo...

Ogni anno lo stand di Eidos risucchia una quantità di uomini sudati in completo grigio che fa la fila per farsi fare una foto con la 'vera' Lara Croft o si scazzotta per conquistarsi le magliette distribuite dalle ragazze di Fighting Force. Un buon lavoro, comunque: Tomb Raider 3 sembra destinato a fare un ingresso di prim'ordine nella serie dedicata a Lara Croft. Sulle prime temevamo che il gioco non fosse all'altezza della sua massiccia campagna di lancio, ma per fortuna ci sono moltissime novità e un buon equilibrio fra risoluzione degli enigmi e azione.



▲ Piantala di spararci addosso, smorfiosa!



▲ Un'immagine piuttosto curiosa...

metal gear solid ③

versione: PlayStation **editore:** konami



Davanti allo stand di Konami c'era una fila continua di gente che si accalcava per vedere l'impressionante cortometraggio da sette minuti di Metal Gear. Davanti al 'cinema' c'era una specie di portone metallico, completo di luci rosse intermittenti che vi comunicavano quando potevate entrare. Una volta dentro potevate anche fare un breve giretto nel gioco, ma visto che avevamo già la nostra copia giapponese abbiamo lasciato perdere. Abbiamo invece provato due fantastici giochi per Nintendo 64: Hybrid Heaven e Castlevania.

messiah ②

versione: PlayStation, PC **editore:** interplay

Lo spettacolare nuovo prodotto Shiny Entertainment è veramente sbalorditivo, anche se un po' tetro. L'ultima versione del gioco per PC presentata alla manifestazione dava un gustoso saggio dell'azione, con Bob l'angioletto che strisciava alle spalle delle guardie nemiche sottoponendole a ogni genere di esperienza dolorosa. La nostra tortura preferita consiste nel farli camminare nel fuoco, rimanendo a guardarli mentre si arrostiscono barcollando da una parte all'altra. Il meccanismo del gioco è in grado di produrre effetti favolosi e siamo convinti che Shiny saprà condire il tutto con un'intelligenza artificiale di prim'ordine.



jet force gemini & perfect dark ④

versione: Nintendo 64 **editore:** rare

Entrambi i giochi di avventura in 3D per Nintendo 64 di Rare erano presenti su video e hanno immediatamente rinnovato l'attesa che li circonda. Perfect Dark, che sfoggia il glorioso motore grafico di GoldenEye, è già uno degli sparatutto di cui si parla di più, malgrado la sua data di pubblicazione sia tuttora fissata per 'un momento imprecisato nel 1999'.



▲ Perfect Dark: una modalità in alta risoluzione, come quella di Turok 2, sarebbe una prospettiva spettacolare.



▲ Jet Force Gemini: un altro gioco super-spettacolare prodotto dalla squadra di Twycross...


AMBO GIOCHI
APRI
GLI OCCHI!!
DA NOI TROVERAI TUTTO QUELLO
CHE HAI SEMPRE SOGNATO,
A PREZZI MAI VISTI.
I NOSTRI PUNTI VENDITA
BERGAMO
VIA PINAMONTE DA BREMBATE, 18
TEL. 030.237801
BERGAMO
VIA BORGO PALAZZO, 80/B
TEL. 035.219118
BRESCIA
VIA TRIESTE, 36
TEL. 030.3776107
prossima apertura
SEREGNO (MI)
TUTTO PER:
DREAM CAST
PLAYSTATION
SATURN
NINTENDO 64
NEO GEO POCKET
GAME BOY COLOUR
PERSONAL COMPUTER
SPECIALIZZATI IN:
NOVITÀ JAP-USA
GADGETS
PERMUTA USATO
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA 24 ORE TEL 035.219118

LA POSTA

Benvenuti al vostra appuntamento mensile con la posta di Games

L'EQUILIBRIO È TUTTO!

Gentilissima redazione di GAMES MASTER,

Sono un vostro lettore e vi scrivo per complimentarmi con voi in quanto siete "equilibrati" nelle recensioni. Mi spiego. È risaputo che la PlayStation ha centinaia di titoli quasi tutti belli, mentre il Nintendo 64 ne annovera molti meno. Come il Sega Saturn, del resto. Eppure riuscite a scrivere di videogames per tutte le console e non solo per alcune lasciando soltanto le briciole per le altre.



Complimenti ancora.

La vostra rivista è decisamente molto valida e ricca, soprattutto esprime giudizi obiettivi (e sono molto importanti), però mi piacerebbe leggere anche mezza pagina inerente a un eventuale "MERCATINO COMPRO VENDO SCAMBIO" animato da noi lettori. Con un accorgimento necessario: indicare almeno la provincia da cui si scrive, altrimenti sarebbe un grosso problema! Da Modena non potrei certo andare fino, che so, a Roma per scambiare videogiochi o console...



Sicuramente sarò l'ultimo arrivato, però non mi sembra una cattiva idea. Magari provate a lanciare un sondaggio e se l'esito fosse positivo...

Grazie per aver letto questa lettera e un saluto da un vostro nuovo lettore.

Alessandro Dondi, Rivara

Caro Alessandro,

checché ne dicano i venali, queste sono le soddisfazioni che ci danno sempre gli stimoli per superare problemi e avversità.

Realizzare una rivista è un'opera molto complessa. Si tratta di lavorare anche di notte se i tempi lo richiedono, essere continuamente sotto pressione e soprattutto non potersi permettere di sbagliare, perché una volta che si è stampato non c'è più modo di rimediare.



Non c'è gratifica economica che eguagli, però, i complimenti sinceri, magari (come nel tuo caso) indirizzati a dettagli della rivista a cui si tiene molto. Il nostro obiettivo è sempre stato quello di parlare a tutti, proponendo la più grande varietà di titoli per tutti i formati. Farlo richiede uno sforzo notevole, e ricevere complimenti come i tuoi è veramente una grande ricompensa.



Per quel che riguarda il mercatino, ci stiamo attrezzando, e non è detto che già dai prossimi numeri non si cominci ad allestirlo.

Naturalmente, però, ci servono gli annunci: sotto con le lettere!



LA MIA PLAYSTATION!

Caro GM,

la PlayStation è sulla strada del declino? Sono un vostro accanito lettore, tralascio macchinosi e poco coerenti complimenti e vengo subito al sodo. Da un po' di mesi si parla sempre della nuova console che sostituirà l'ormai poco verde Saturn (direi, purtroppo, grigio...).

Voi che ne pensate? La PlayStation resterà ancora a galla, grazie a capolavori come Resident Evil 2, Gran Turismo, Tekken 3 e altri? Vorrei anche sapere cos'è l'Action Replay. Un'altra cosa che vi voglio dire è che sono d'accordo con quelli che sostengono che l'originalità sia meglio della grafica. Ho notato che in molti CD-ROM per PlayStation c'era una grafica da urlo, ma alla fine la trama era fin troppo lineare. A questo punto credo d'aver detto tutto quindi passo ai saluti: restate sempre così simpatici, motivo in più per acquistare la rivista.

Diego Bartalucci - Monticello (CN)

Caro Diego,

non si può proprio dire che non stiamo per assistere a un momento importante nella storia dei videogiochi. Nel giro di un anno o poco più potremmo avere per le mani la nostra splendida PlayStation (che non è proprio sulla via del declino), il nuovissimo Dreamcast, il Nintendo 64, che con Turok 2 ci dimostrerà di saper fare di meglio della classica nebbiolina, e forse anche il Project X. Tutta questa abbondanza significherà principalmente che potremo scegliere. Probabilmente tutti i videogiochi di maggior successo saranno convertiti per tutti i formati, quindi potremo acquistare la console che ci sembra migliore. La PlayStation gode ancora ottima salute, la PlayStation 2 potrebbe arrivare nel 2000 e nel frattempo avremo grandi console con cui divertirci. Meglio di così proprio non potrebbe andare! Per quel che riguarda invece l'Action Replay, si tratta di una scheda da inserire in una console o in un computer. Permette di attivare trucchi nascosti e anche di modificare i valori in quei giochi per i quali non esistono trucchi.

FORZA BANJO!

Caro GM,

AIUTO!!! NON CI POSSO CREDERE!!! COME È POSSIBILE ???

Ho appena finito di leggere la vostra recensione di Banjo - Kazooie e sono esterrefatto, sbalordito, e un pochino deluso ...

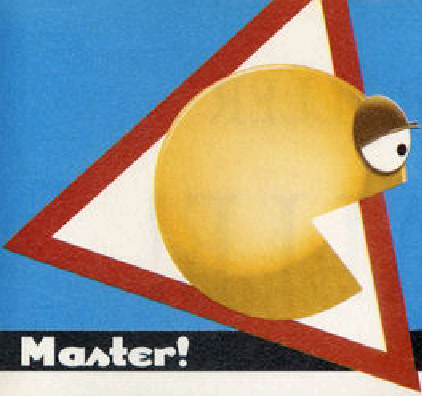
Solo 92, solo 92? SOLO 92???

AAARRRGGGHHH!!!

Cosa devo fare??? Mi suicido, sì ecco mi suicido... anzi no... uccido voi...la rivista più obiettiva e fedele ai propri principi... un voto così... troooppo obiettivo... TROPPO!

Scusate lo sfogo, ma davvero non so





Avete qualcosa da dire? Mandateci subito una lettera o un'e-mail! Ecco gli indirizzi!
Games Master c/o KiD
C.so Lodi 59 - 20139 - Milano
gamesmaster@kiditaly.com

Master!



se avete un cuore.... Va beh, MARIO è un gran gioco, ma quando siamo a questi livelli non si può partire da un paragone per dare un voto... Facciamo 95??? Sì, dai... d'accordo, 94 e non se ne parli più. Inoltre Banjo è più esplorativo, ha due personaggi (innovazione grandiosa) complementari... Me lo sogno di notte... Va beh, comunque complimenti perché anche di fronte a questo gran gioco (e ne ho giocati tanti anch'io) siete rimasti obiettivi, incredibilmente freddi (e comunque anche Diddy è meglio di MARIO KART, ma forse a questo punto si tratta proprio di gusti personali). Un salutone, non ho altro da dirvi se non che anche il Nintendo 64 ha dei bellissimi giochi, e che non si sente il bisogno di averne di più ma mediocri. CIAO E CONTINUATE COSI'!!! (Non mi farò scoraggiare da un voto così... vi perdono !!!).

CRUNCH

Caro Crunch,
è vero Banjo-Kazooie ha preso "solo" 92. Beh, innanzitutto se parliamo di come lo troviamo, lo troviamo splendido. Un voto superiore al 90, inoltre, significa veramente molto per noi. Per finire, forse Banjo è un po' troppo difficile per i principianti, e anche se strutturato in maniera intelligente, si fa comunque difficile quasi subito. Naturalmente è un bellissimo gioco, però forse sarebbe stato più bello per i principianti se fosse stato più abbordabile. Gli esperti gli alzino pure il voto di un paio di punti, su!

IL MIO NINTENDO 64!

Cara redazione,
sono un felice possessore del NINTENDO 64. Voi che avete fegato, voi che siete veri uomini duri, RISPONDETEMI AL PIU' PRESTO VI PREGOOO!!!
Rispondete a quest quattro dico quattro domandine semplici semplici:
1) Uscirà un adattatore a 128 bit in grado di tenere testa al DREAMCAST?
2) Secondo voi il NINTENDO 64 è in grado di tenere testa alla PLAYSTATION?
3) C'è qualche gioco del NINTENDO 64 migliore di GRAN TURISMO e METAL GEAR SOLID?
4) Turok 2 è meglio di TOMB RAIDER 3?
Vi prego, devo avere questste benedette risposte, mi servono, le voglio assolutamente!!!
Siete i migliori e continuate così!!!

MARIO FOX da Udine

Caro Mario,
non ti allarmare! Il Nintendo 64 è una console molto bella, e regala già ore di divertimento. Certo, la PlayStation è un'altra cosa, nel senso che offre una quantità di titoli che il Nintendo 64 non può offrire. Eppure, la PlayStation non ha un platform come Mario, non ha un gioco di guida come Diddy Kong (beh, guida/avventura...), non ha un gioco di spionaggio come Golden Eye 007 o un gioco di baseball come All Star Baseball. Un adattatore a 128 bit? Mmm, non crediamo proprio, e anche sul 64DD vediamo grandi ombre, almeno qui in Europa... Giochi migliori di Gran Turismo e Metal Gear Solid? Questione di gusti, noi suggeriremmo F1 per Nintendo 64. Infine, Turok 2 sarà davvero eccezionale. Niente a che vedere con Tomb Raider 3, però, come stile di gioco. Niente paragoni, quindi! Ciao!



DITECI QUALCOSA!

Eccoci dunque al nuovo numero di Games Master. Grazie delle lettere che ci avete spedito via posta e via mail. Ci sono state molto utili, ma non pensiate di aver placato la nostra sete di commenti...
Siamo sempre ansiosi di sapere se la rivista vi è piaciuta, e se vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di più, e se non vi è piaciuta cosa vi è piaciuto di meno e se vi è piaciuta di meno cosa...
Insomma, ancora una volta, diteci qualcosa! Mandateci una lettera, strappate questa pagina e compilatela, fotocopiate questa pagina e compilatela, fate quello che volete ma diteci qualcosa

Quali sono le rubriche, gli articoli, gli spazi che vi sono piaciuti di più?

1

2

3

Ok, non vi è piaciuto tutto. Quali sono le parti di Games Master che vi sono piaciute di meno?

1

2

3

Altri suggerimenti?

....

....

....

Spedite il tutto a:
Games Master c/o KiD
c.so Lodi 59
20139 Milano

PANTER XL 3D COMBAT CONTROLLER

OCCHIO ALLE SPALLE!

360°GRADI D'AZIONE





MANUALE IN ITALIANO

Requisiti minimi:
Porta game
Windows '95
6MB liberi sull'hard disk
CD ROM a doppia velocità o superiori.

Impugna lo stick e fai rollare la Control Ball: hai sotto controllo trecentossessanta gradi di azione! Con 17 pulsanti programmabili, Panter XL è il massimo per i giochi di combattimento in 3D: puoi muoverti, mirare e sparare a tutto campo senza staccare gli occhi dallo schermo... e contemporaneamente guardarti alle spalle!
Facilissimo da installare, ideale anche per le simulazioni di volo per PC e fornito con la versione Demo di 3 fantastici giochi (Jedi Knight, Turok, Redneck Rampage), Panther XL abbatte tutti i nemici ... prezzo compreso!

MAD CATZ

www.3dplanet.it

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

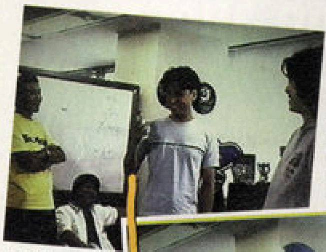
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: 3d.planet@netitalia.it



SONIC TEAM

FOLLIE AD ACAPULCO!

In occasione della recente cerimonia per il lancio di Sonic Adventure, Sega ha proiettato un cortometraggio intitolato The Sonic Team Story. Prendetevi un sacchetto di popcorn, perché stiamo per condurvi attraverso un viaggio nell'Antica America...





▲ "Ehi, ragazzi, lo sapete quanto sono pazzo, no? Beh, beccatevi questa!"

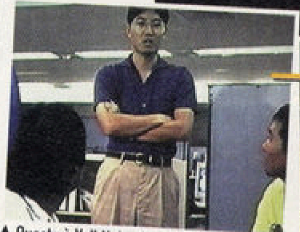


◄ "...e - zac! - ecco una bella capigliatura da Sonic!"

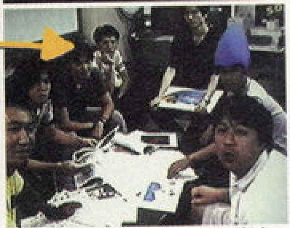
◄ "Ehi, mi sa che tu sei veramente fuori di testa, eh?"

► Il Sonic Team è andato in America per la prima volta nel novembre 1996.



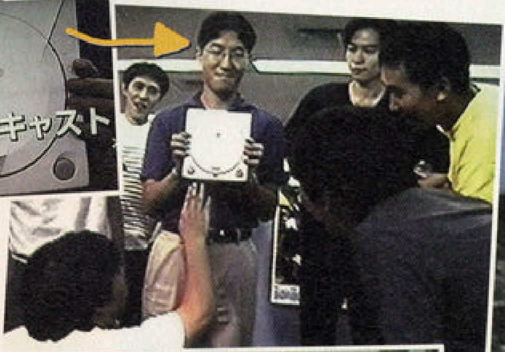


▲ Questo è Yuji Naka, il produttore del gioco. Arriva al quartier generale di Sega su una Ferrari rossa.



▲ La musica del film Austin Powers fa da colonna sonora a questa parte della storia.





► Yuji Naka mostra alla squadra un Dreamcast nuovo di zecca.

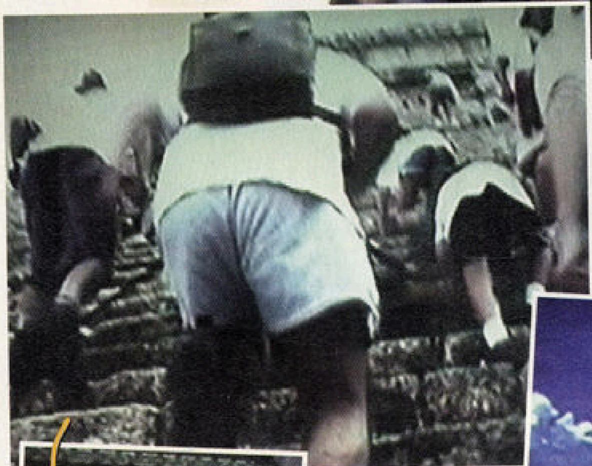


▲ "Vivremo su quest'isola con i nostri ragazzi, e alleveremo furetti".

► "Trallallà, trallallà...". Ragazzi, che fuori di testa!



▲ I ragazzi si sono materializzati nello scenario del Perù. Fissate questa immagine, e guardateli scomparire!



▲ La squadra si arrampica sulla piramide di Tulum in Messico...





▲ "Papà! Papà! Corri, c'è un mostro blu che ci vuole fregare l'acqua!"

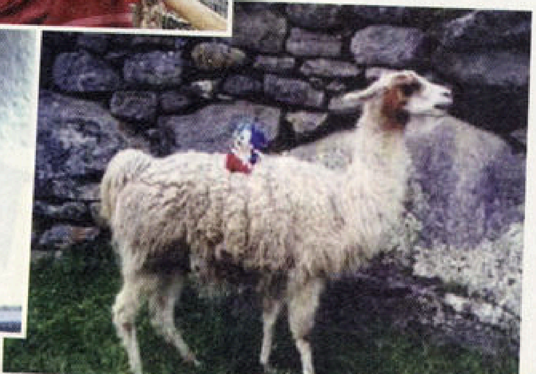


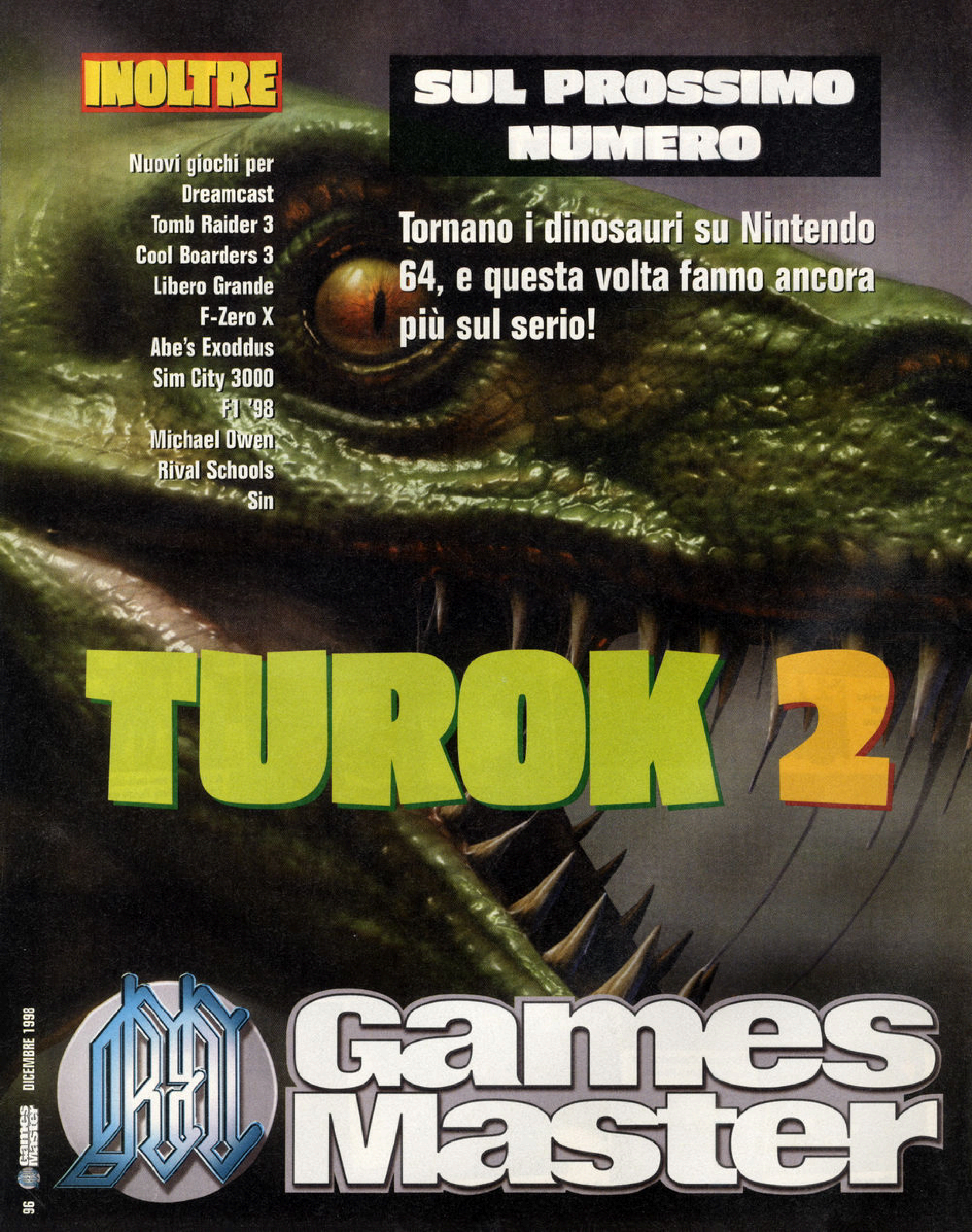
▲ ...poi il film mostra Sonic che fa la stessa cosa (anche se è un pochino più veloce!)





▲ Numerose scene del gioco sono ispirate a luoghi famosi, e il film alterna le une agli altri.




INOLTRE
Nuovi giochi per Dreamcast
Tomb Raider 3
Cool Boarders 3
Libero Grande
F-Zero X
Abe's Exoddus
Sim City 3000
F1 '98
Michael Owen
Rival Schools
Sin
SUL PROSSIMO NUMERO
Tornano i dinosauri su Nintendo 64, e questa volta fanno ancora più sul serio!
TUROK 2
Games Master


CAMBIA ARIA ALLA STORIA
™ Con Populous™ è stata creata la simulazione della Divinità.
Ora Bullfrog ti permette di gestire il potere distruttivo della terra
in un fantastico mondo tridimensionale
completamente ruotante.
Giocaci e credici in www.populous.net
C.T.O.
http://www.cto.it
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD
PC CD-ROM
www. bullfrog.co.uk
www.populous.net
POPULOUS


MBG'98
BODY HARVEST
Centinaia di costruzioni da cercare e personaggi con cui interagire.
FORNITORE UFFICIALE MILAN
ACM 1899
NINTENDO64
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
Gremlin
www.gremlin.co.uk